laiyin扫描制作



新疆青少年出版社

新疆柯文出版社



SUPER MARIO RPG2

超级玛莉奥 RPG2

机种：N64　厂商：任天堂　类型：A·RPG
媒体：卡带　发售日：2000 年内

——独特的大冒险——出发！

充满个性的各种背景，就好像迷失在童话世界中，这就是能带来愉快感觉的《超级玛莉奥RPG2》。

这不是一款单纯的RPG游戏，除加入了更多的动作要素外，在战斗中，还采用了一种与一般RPG不同的系统。更有众多魅力角色陆续登场，使玛利奥的冒险更有玩头，总之充满奇思妙想的超级玛莉奥值得挑战！



↑在地图上受到了敌人的先制攻击。在行动时要注意自己所处的位置。

按键操作的时间性非常重要！



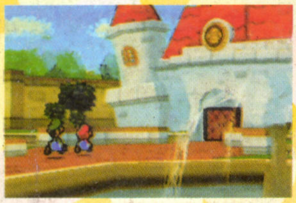
↑战斗中基本以选择指令进行，要根据不同的情况来采取相应的有效行动。



→针对敌人的攻击，在准确的时间内按下防御键是顺利进行游戏的一大关键。

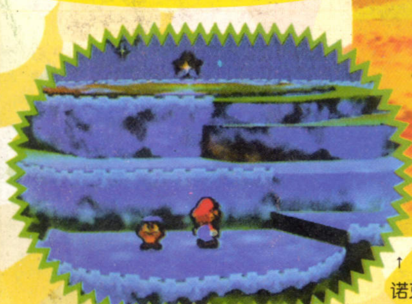
一定要把公主救出！

防守住敌人的攻击随后反击！



↑玛莉奥兄弟向着城堡内冲去，一切都为了救出被囚禁的公主。

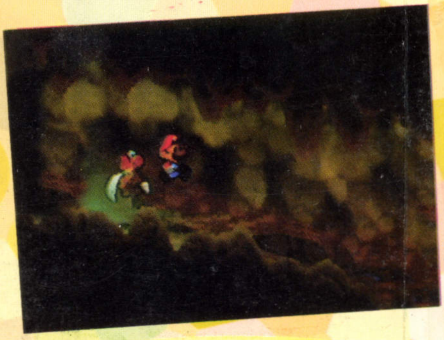
大量的事件发生





↑←在具有异国风情的“星之丘”遇上了来到这里的探险家诺克诺克。作为考古学者的诺克诺克听到了相关的情报后来到了这里，可以从他们处了解到一些情况。

↓潜入火山内部的洞窟，一直向中心地带而去，那里将会有怎样的敌人出现呢……？



玛莉奥的冒险永无停止!!

スーパーロボット大戦α

超级机器人大战α

机种:PS2　厂商:CAPCOM　类型:AVG
媒体:未定　发售日:2000年夏





故事的流程以及双重分支剧情

双线剧情系统

的组成彻底介绍

游戏马上就要发售了，许多玩友已经快等不及了，本次把游戏的“双线剧情系统”向大家介绍一下。

游戏开始时，玩者可以选择主人公所乘坐的机体类型（REAL或SUPER），这是和以前的作品相同的。但是在剧情进行中随玩者的不同选择，故事可能会发生很大的变化，这样就会出现以下的情况，敌人的部队意外地强大，可以收到的同伴比别人多等等，这些都会随玩者的选择不同而变化。

主人公机体的选择是最大的分歧所在

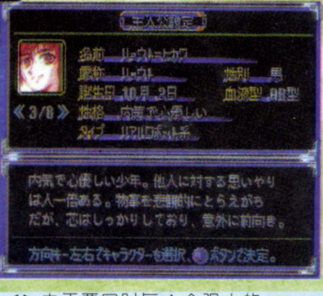


▲▶脸谱、性格、名字等全部项目都可以任意变更。

古伦加斯特二式



▼SUPER系的主人公的专用机体，在游戏的序盘是很强的战斗单位。



休基登因 MK－Ⅱ



▲REAL系机体运动性以及回避性都相当高。

双线剧情系统的组成

无论选择哪一个系别（REAL或SUPER），游戏的OPENING都会是以《飞越巅峰》为蓝本的宇宙战，富士皇后号的战斗员们要面对的是谜一样的宇宙生物，并陷入了空前的危机中，在敌人压倒的战力面前，她们能守护地球的和平吗？







▶开始是宇宙机器人战队的成员与敌人的战斗场面。

◀▶由于要同时与4个强大的强人同时战斗。

▼数回合后，敌人的援军到达，有谁可以帮助她们呢？





地球的未来就在你的手中!!

到第 10 话前的分支剧情公开!

从右侧的分支表中可以看出，一开始玩家就要面对两个选择，以上是到第 10 话之前的剧情流程。

以第 9 话开始就有分支了，在这一话的 INTERMISSION 中与布莱德的对话就会出现剧情分支的选择，两个路线你会选择哪一条呢?



►REAL 系机体的第 2 话卡缪会登场，笨拙高达 MK－Ⅱ不愧是超级机师。



成为仲间吧!

◄迪奥在两个路线中都会出现，会成为同伴吗?



►第 7 话是超电磁 V 的故事，5 机合体后的威力很大。





▼第 8 话是关于 F 团的剧情，草音大作马大铁人会登场。



▲ SUPER 系第 5话中会出现《超级机器人大战 SRX》小队中 R1 的机师。

◄两个路线中的第 9 话，正树马冈之魔装机出现。

超级机器人系的主人公路线	真实机器人系的主人公路线
第 1 话 钢铁のコックピット	第 1 话 バニシング・トルーパー
第 2 话 マジンガ－Z 绝体绝命	第 2 话 黒いガンダム
第 3 话 ゲッタ－チ－ム出击せよ	第 3 话 ホワイトベ－ス
第 4 话 ジオン再临	第 4 话 死神と呼ばれた G
第 5 话 シ－クレット・ナンバ－ズ	第 5 话 ジオンの亡灵
第 6 话 ア－ガマ击坠命令	第 6 话 对决、极东基地
第 7 话 レッツ! コンバイン	
第 8 话 出击! その名はジャイアント・ロボ	
第 9 话 岚た呼ぶ者	第 9 话 未知なる灾い
インタ－ミッション	
南アタリア岛へ向かう	ジャブロ－へ向かう
第 10 话 目觉めよ、勇者	第 10 话 アムロ再で

在 INTERRMISSION 中选择下一步的行动!!

在各 STAGE 之中的 INTERMISSION 画面中，主人公与其他角色对话中可能会出现下一步的行动选择，所以每回都要留意。第 9 话完成后会出现路线选择，不同的剧情所出现的角色是不同的，这也是重要的 SAVE 点。



南アタリア岛入 GO! 第 10 话 目觉めよ、勇者

由于过去的战斗曾受了伤的雷汀在这沉睡着，敌人的增援部队会不断出现，在敌我战力相差很大时，勇者就要觉醒了。





▲►拥有丰富武器的雷汀，可以将敌重力部队消灭。

第 10 话 アムロ再び ジャブロ－ハ GO!

被当作危险分子而软禁的阿姆罗，会在这一话出现。主人公告诉他地球将要出现大的危机，并要请他参战。





▲◄不想参战的阿姆罗，他心里在想什么呢?

战起来吧! 阿姆罗!!

主人公的设定：积累“熟练度”使事件发生变化!!

在《α》中主人公的状态画面中有“熟练度”的设定，玩者操纵主人公机体的“熟练度”会体现在这一数值上，而“熟练度”的变化会直接影响到剧情变化。

“熟练度”的情况下会使战斗变得容易，“熟练度”高的场合会难度增大，但这样会出现一般情况下不能得到的隐藏角色与特殊机体。



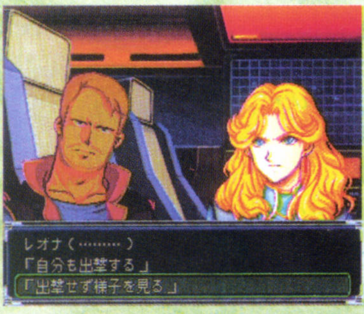


举例1 INTERMISSION时的行动选择



在INTERMISSION的对话选择中影响到“熟练度”的变化。举例：REAL系第3话出现之前，白色要塞收到求救信号，此时柯特罗与卡修都会发表意见，而主人公就要面对两种不同的选择。





▲►两种不同的选择会使战场上的局面发生变化，到底哪种对己方有利就不得而知了。

举例2 将强敌打败

只有在特定的回合内或将要撤退的强敌打败就会增加“熟练度”。SUPER系第4话的敌军中会出现黑色三连星，在一定回合内打败他们就可以增加熟练度了。





▲◄根据己方机体的特性来决定了强化的项目，这样就可以打败敌人。

打败强敌! POINT UP!!

反映在战场上的熟练度

当“熟练度”增加后，战场上登场敌人的数量也会增加，这样就可以获得更多的经验值，当然也会出现隐藏事件。相反在数值低的场合，各STAGE之间资金与强化零件会自动增加!

第10话　目覚めよ、勇者 的场合

在这一关中以敌BOSS身份出现的“カンテ”，在一般情况下只有一体，但在熟练度高的情况下，敌方BOSS令以增援的身份再出现一个。这样游戏的难度无形中全变大，怎么样?试试你的实力吧!

敌方的增援部队变多了



熟练度低的情况

▲没有增援，靠雷汀一人就可以搞定，十分简单的一话。

熟练度高的情况

▼BOSS增加到了两个，这样（因熟练度高而导致的诅咒吗）





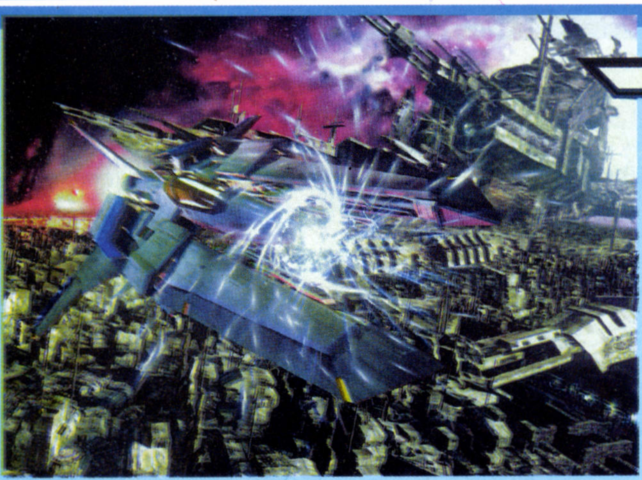
▲数值高的场合敌我双方登场的机体会发生变化。

第10话　“アムロ再び” 的场合

如果玩者没有意识到熟练度的重要性，那么在这一话中阿姆罗会乘RX－78高达出现，但如果是熟练度高的情况下，那么阿姆罗乘坐的机体会变化成为G－3高达，过关后就可以得到这个机体。



阿姆罗乘G－3登场!!





沙罗曼蛇

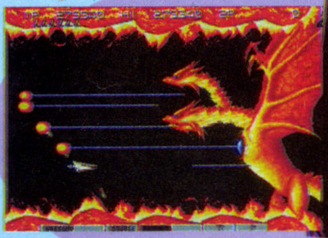
机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:SHT
媒体:未定　发售日:2000 年春

SHT 系列名作《Ⅲ》和《Ⅳ》在 PS 上复活

1985 年在街机上登场，拥有众多 FANS 的超级名作——《沙罗曼蛇》推出了 PS2 版，在本作中系统被强化，故事则设定在近未来，展开战斗的舞台变化丰富，这些变化都十分引人入胜。

本次介绍的《沙罗曼蛇Ⅲ&Ⅳ～复活的神话》收录了《Ⅲ》和《Ⅳ》两部作品，这是第一次从街机移植至家用机。作为家用机应有的要素，还追加了场景选择，SOUNDTEST(声音测验）和 BOSS 对战等模式。也有面向初次玩家而设置的难易度选择，此外还可以从网上下载资料。

《Ⅲ》&《Ⅳ》





▲►守护惑星 GRADIUS 的超时空战士与外星侵略者的战斗。

同时收录!!

追加原创 CG MOVIE

Play Station 2 版

PS2 版与街机不同的是在这两部作品的篇头追加了重新制作的 CG 动画。

GUADIUS Ⅲ



GUADIUS Ⅳ

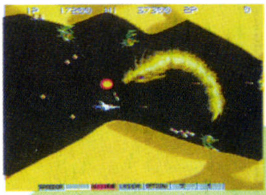


沙罗曼蛇Ⅲ

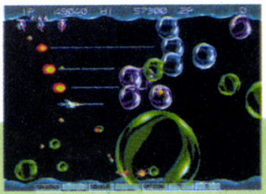
～传说迈向神话～

1998 年在街机上登场。POWERUP(加强系统）采用了《Ⅱ》中的"可供选择 4 种方式"，自由组合中追加了"编辑"这一项。这个游戏难度相当高，使众多的射击高手都相当热衷。初玩者也可以使用"KEGINMG MODE"来玩。

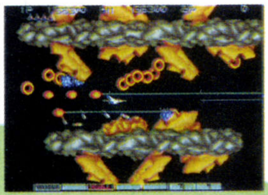
变化丰富的关卡中蕴藏着很大的危机



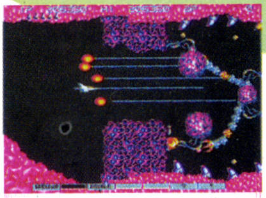
▲沙漠 STAGE，在沙中会不时地飞出砂龙。



▲气泡 STAGE，气泡被击后会不断地分裂。



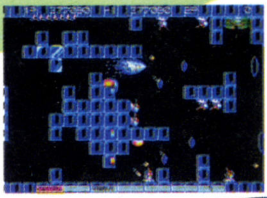
▲摩艾 STAGE，也会吐出十分密集的光环。



▲细胞 STAGE，被击坏的细胞壁有复活的机能。



▲植物 STAGE，植物伸出的触手是主要障碍。

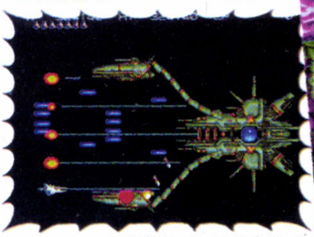


▲水晶 STAGE，敌方的射击密度很大。

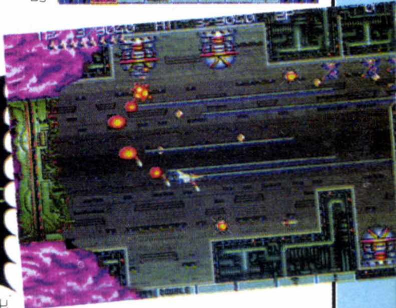
STORY

无尽黑暗的彼方是传说中的暗黑银河，在这个未知领域中诞生的谜一样的破坏神再次开始活动。DARK・FORCE・BACTERIAN 为达成野望而用结晶把整个宇宙完全包围起来，侵略战争的影子也弥漫至古拉迪乌斯行星周围。古拉迪乌斯联邦政府为全面对抗战争威胁，而动员全军组成了大防卫网展开总攻击。但是在 DARK・FORCE 面前，本来无敌的防卫网被轻易击破。于是超时空战士向 BIG UIPER 前进，决定全宇宙命运的旅行现在开始了……

与敌人 BOSS 战斗



▲敌 BOSS 由两只触手，并且会放出没有规律的镭射光线。



突破敌人要塞！！

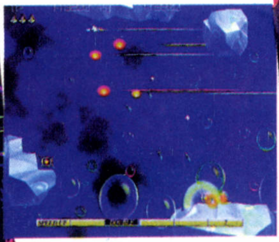
沙罗曼蛇Ⅳ

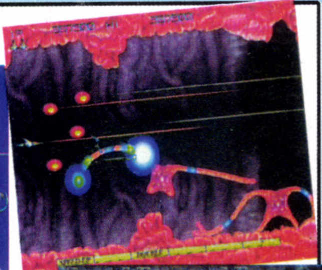
～复活～

"沙罗曼蛇Ⅳ"自《Ⅲ》以后经过了 10 年时间，在 1999 年才在游戏中心登场。POWER UP 加强系统延续自Ⅱ代并且又加入两种，变成可选择 6 种方式。与《Ⅲ》相比，基板性能增强，图像、动画和场景都有大幅度的进化。加入了形态变化的 BOSS 和上下波动的地形颇具特色。

惑星上的危机



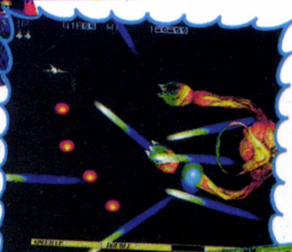




敌人变态的攻击

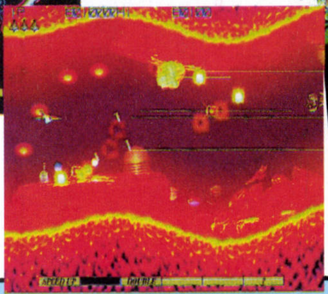


相当漂亮

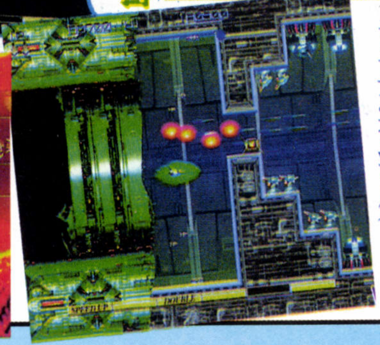




▲敌方 BOSS 射击的密度相当大，要安全通过还真不容易。



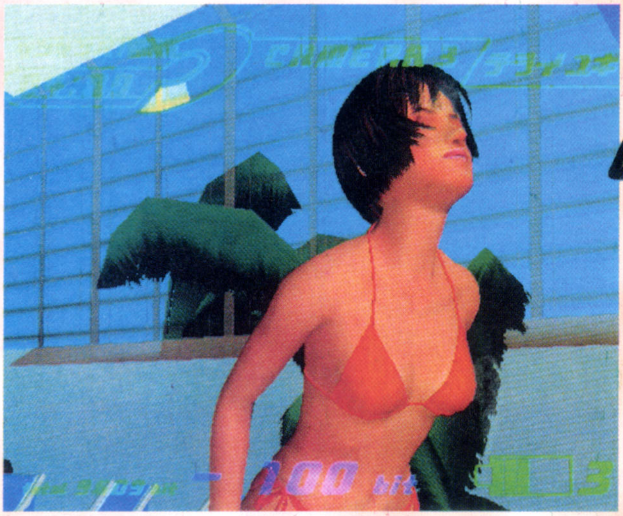
►地面上的岩浆在不断地上下起伏，玩者还要注意上下喷出的火球。



敌要塞深处……

STORY

随着时间的流逝，在人们的记忆里破坏行星 BACTEVIAN 被逐渐忘却，行星古拉迪乌斯恢复了和平的日子。但是恶梦再次来临。在突然出现的压倒性黑暗势力面前，古拉迪乌斯的防卫军被彻底击败。这时，在古拉迪乌斯的上空中出现了一架白色机体的身影。



Primal Image

机种:PS2	厂商:ATLUS	类型:ETC
媒体:CD－ROM	发售日:2000 年春	

新型游戏登场

CG 角色共舞

PRIMAL IMAGE 是一款根据自己的想法，任意为 CG 角色摆姿势、拍摄的游戏。旗下二名模特，可以为她们作造型，要制作 POSIRY MODE，最重要的是得到“HIT”。如果要获得 HIT 就得靠 MEMONY MODE。将可以自由活动的对象的美态，拍摄下来，如果照得漂亮，可以挣到好多“HIT”。



▲虽然是用电脑动画制作的人物，动作和形象却相当人性化。

与真人的融合





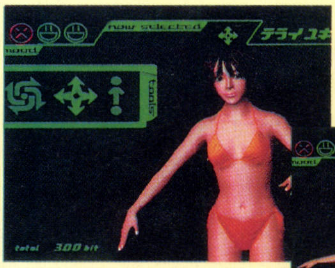
MEMORY MODE

随着惟妙惟肖的 CG 角色的转动，视点也随之自由变化，便可以拍摄下具有魅力镜头，拍摄一次，由于能够“记忆”的回数是有限制的，所以必须将完美的镜头“记忆”下来，才可以获得高分。

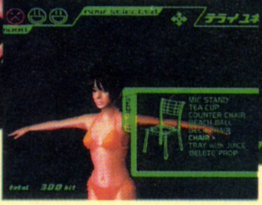


POSING MODE

使用 MEMORY MODE 获得“HIT”，就可以让 CG 角色摆出各种姿势，腕、腰、头及各关节均可活动模特们也可通过声音、表情来向你传达对此种姿势的感受，喜欢或勉强。还可以借助许多道具来帮助完成造型，像话筒，椅子什么的。



▲利用画面上的图标，来控制角色的一举一动。





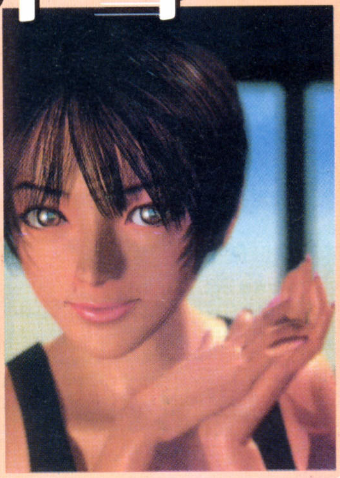
▼▶角色的动作可以从各个角度进行观看。

在收录的 CG 角色中介绍其中的三名女子

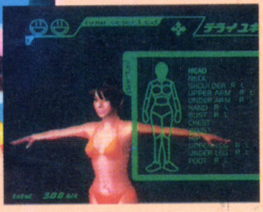
在旗下的众多 CG 角色中，这次公开的是寺田雪、安娜、NON 三位。角色们一人有三套衣服。玩家可在游戏开始时，为其选择喜欢的衣服，另外，在 MEMORY MODE 阶段，跳舞、健身等每一主题都会有几种不同款式可供选择，衣服与姿态完美的组合每次玩都会有不同的感受。

寺井雪

是漫画家屈木健一设计的虚拟偶像，是从 17 年后的未来来到我们公元 2000 年。她在音乐方面有兴趣，无论过去，现在、将来最爱始终是爵士乐，跟你的兴趣是否相同？







17 年后的时光旅行

安娜

三围数字是 85、55、85 拥有魔鬼身材的她兴趣是跳舞，除此之外，一概不明，





从下图上看她喜欢牛仔服饰吗？



角色们的衣装可改变

除这次公开的画面外，还为雪准备了套装和无袖运动衫，还有安娜的性感装扮及 NON 的紧身衣和制服。

可以更换角色的服装





▲◀无论是穿什么样的服装，她们所表现出的形象都很性感。

再现人类的真实动作

角色们所摆的 POSE，再现了 3D 空间人体的全貌，这采用了マスエンジン公司的人间工学技术，就像这个左腕上扬，左臂下垂的姿态，简直就和真人一模一样。当然，这可是忠实再视人体关节的活动范围，如果向不能弯曲的方向弯曲的话，模特会怒的。



NON

喜欢疯狂购物的 18 岁女孩，生于 2 月 14 日情人节，巧克力只送给心仪的男生，是一根筋性格。



▲她几乎每天都要去超市购买自己喜欢的物品，爱打扮也是她的特点之一。







机种:DC　厂商:GIOBAI　类型:S・RPG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

Innocent Tears

イノセント ティアーズ





由著名漫画家担任角色设定

纯真之泪



因为一个男子的暴走，东京变成了废墟。可是这仅仅是一个开始，接着城市变成了天使与堕天使的战场……宛如被命运引导一般，年轻的主角投入了战斗。这个游戏更适合被称为 DRAMATIC SIMULATION(剧本模拟)RPG，游戏内容的故事将相当强，事件丰富。战斗场面也比现有的同类游戏精致。这回就游戏的战斗系统让我们来看一下这个作品的魅力吧！



◀攻击、上升、下降，有着种种移动以及战斗的方位，非常立体。



由ラたため氏描绘的人物影像

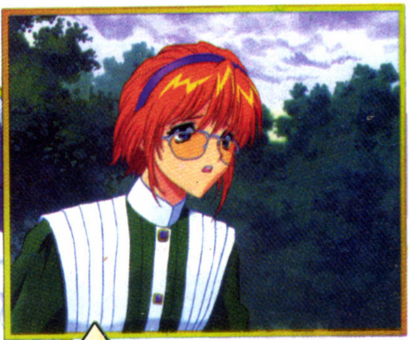


开发的基本概念是达到战略性的高度模拟，各种人物的性格特点都会在游戏上表现出来，这里刊登的是设计中的一部分。对于对登场人物抱有幻想的人，就无须对他们再多作有形象魅力的说明了。相关人物的事件都将穿插在不断的战斗流程之中。

在那里有纠结在一起的心……







天使与堕天使之间的庞大斗争由他们而起。

用大量的动画用表现每个人物丰富的感情。

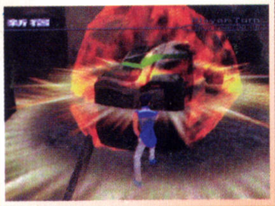
挥动着美丽的翅膀在战场上空飞翔着。



让我们无休止地进行挑战吧！

障碍物可以破坏吗？

装配不仅可作为基本武器使用于战斗，也可用来对付障碍物，在战斗中不仅是敌人，什么都可以用武器破坏。







战斗的舞台是现代的东京

不仅充满视觉上的美感，角色的立体感也很引人关注。以前的游戏大多画面与多边形处理之间存在着不谐调感。但本作不是这样。**ラたため**的立体化了的人物在现实空间东京出现将充满新鲜的感觉，让你不得不感受到创作组成员的用心。



▲在废墟上发生的战斗，充满着荒凉的肃杀之气。

3D 原画中的图片在这里一一再现！

Tearoom Eternia

ティールームエターニア

Tales of Eternia

永恒传说

机种:PS　厂商:NAMCO　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:未定

森林和城镇的简要介绍

本次介绍王都インフェリア（英费利亚）以外的小城市一ラシュアン（莱休安）森林和砂漠小镇シャンバール(夏巴尔)。本次详细地为大家介绍一下这两个地点。似乎将会在这里发生重要的事件。

莱休安之森

由绿色森林形成的迷宫





▲村外的森林中有一种在公园中的气氛。



▲森林中有许多岔路，如不注意的话很容易迷路。

安放在广场上的英雄之像



沙漠之村夏巴尔

▼▶强烈的阳光所照射的热沙之村，由于气候的原因使得这里的水路十分发达。









▲在这种地方经常会发生一些重要的事件，会有新同伴加入吗？

料理胜负？

▼进入房屋后发现这里是一个料理的斗技场。



▲在进入内部之前必须先进行登记。



你会成为料理铁人吗？

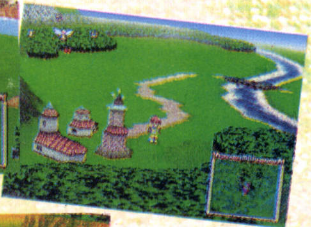
(FIELD)地图画面有很大进步

到目前为止，村庄和城镇，战斗画面等新照片都已刊出，不过这些之外，表现世界的地图画面怎么样呢？

以下就是 FANS 们盼望已久的地图画面。画面风景变幻丰富与冒险的舞台融合在一起。

草原、森林、川





▲从村外看村中有一个像风车的建筑物，在村不远的地方就是横跨河流的木桥。

被夕阳光辉笼罩的河流



◀在地图画面上行走会来到一个很宽的河旁，远处是瀑布，但应怎样渡过这条河呢？

迷你游戏追加情报



大个儿的球滚来滚去——这是某大学内的迷你游戏“クレイメル球”，因为被 3 个大球轧倒就算输，所以尽管逃吧！这个游戏中玩家和球可任造红或青一种属性可利用同色相斥，不同色相吸引这一点赢得胜利！





▶使用随机出现的物品，这些物品的属性也会不断变换。



▲在道具中会出现一种在一定时间内进行波状攻击的东西。

新英雄们的殿堂

这个系列最引人注目的就是角色的攻击技，拥有不同职业的角色所发动的攻击技会有很大差别，他们所产生的效果也是多种多样的，很像格斗游戏。

鹰爪蹴击

最新明确的法拉特技就是这个技法如鹰一般下舞上高高的天空，在敌的头上方呈直线落下。虽然不能攻击全体，但其锋锐的伤害力在战斗中是极为有效的。



▲看准目标后向敌头上跳跃。



攻击的姿势就像下降的猛禽



▲角色从天而降向敌人头部猛击，之后便是飞散出红色的火花。





▶击中敌人后会令对方浮空。

真空裂斩

这是瑞德的特技，看名字和前作中的真空裂斩相似，但实际更近似于《DESTING》命运传说中的烈空斩。对空中的敌人使用是很能随意施展的特技。

激烈的动作





▲▶用手中的剑进行回转，向对手进行攻击。

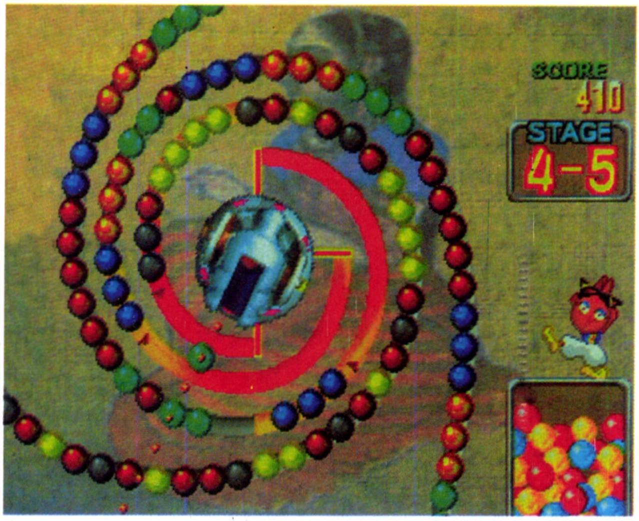






必杀技的悟得

和前几作一样，必杀技的悟得除了依靠熟练度的上升以外，还能依靠其它的方法，比如说奥义书、师傅传授、特殊事件获得等各种方法。尝试将所有必杀技都练出来吧！



PUZZ LOOP 智力连环

机种:PS	厂商:CAPCOM	类型:PUZ
媒体:CD－ROM	发售日:3月16日	

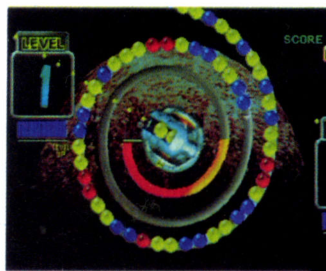






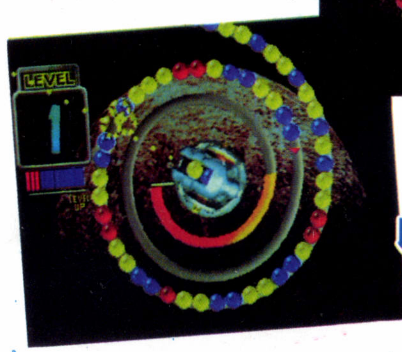
眼睛骨碌碌地转……

解谜游戏《PUII LOOP》即将从街机移植到PS上了!各种各样颜色的球在这个游戏中从画面中央逼近，玩者要从中心炮台射击，只要有3个颜色相同的球就会消掉。与以往的解谜游戏相比,有些不同味道的紧迫感!





▼◀用中央的炮台来击打回转状态的彩色珠子,它考验的是玩者是否有眼明手快的动作。



◀如果将红色的珠子全部消去便能得到很高的分数。

以全部消去为目标!



▲本作中的游戏模式很多，其中的内容也是相当丰富的。

可爱的主角们前来亮相!

在PS版中，不仅有啦啦队,还追加了其它角色的MOVIE，充满个性的人物形象十分生动,而且还可能窥探到他们有趣的一面。与独一无二的他们一同磨练本领吧!



个性丰富的角色



▲在对战时玩者可以选择适合自己的难易度。

对战开始!!

已经判明的内容！！
三种模式大公开！！

在这里一个人玩也可以，两个人对战也可以，在此向大家介绍三种模式。这三种模式的共通点在于连锁消球的重要性。前页已介绍过3个相同色彩的球连在一起就会消掉。此时，消掉的球若前后有相同色的球就会连锁消失。

PUZZ LOOP 模式

范围内出现的球全部被消灭算一回合胜利的模式。一共有5个级别，升一级别要胜5场。也有道具和障碍物登场。



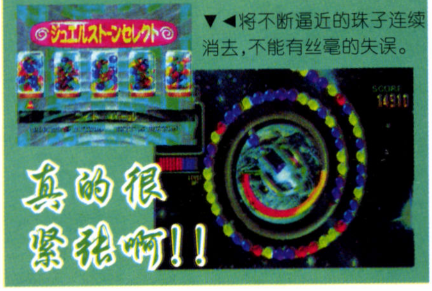
◀就算失败也可以再继续的模式，不管挑战多少次都可以，目标是完全CLEAR。

挑战你的实力！！

节奏 LOOP 模式

为争得最高级而最大限度地去消灭接连不断出现的球的挑战模式。每次升级漩涡状的石球群就会加速前进，让你尝够心扑咚扑咚跳的紧张感！

▼◀将不断逼近的珠子连续消去，不能有丝毫的失误。



真的很紧张啊！！

二人对战模式

对手在 TIME OVER 的情况下，仍可能因 TIME UP 时消掉的球不少于你而获胜的对战模式。如果一次消掉大量球的话，对手可能会给你很大的麻烦。



智力连环

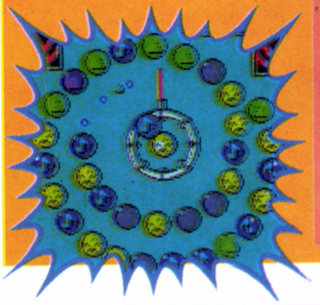
机种：GBC　厂商：CAPCOM
类型：PUZ　媒体：卡带　发售日：2000年春

在 GAME BOY 上也可以玩到那些不断滚动的珠子！

继 PS 版之后，GAMEBOY 也移植了《Puzz Loop》，前面已介绍了 PS 版内容，这两作系统相同，不过 GB 版更加轻松愉快，使用通信电缆进行对战可是件让人开心的事。

不断地挑战你的智力和技术！





PANIC 模式

尽可能地消掉接连不断出现的石球以争取最高分的模式，可选择3种难易度。



▼◀画面很小，速度很快，但不要慌张。

一定要看准后再射击！

CHECK 模式

将有限的石球尽可能地在范围内消掉的模式，你能成功通过50关吗？



▼▶按指定规则完成会得到高分数。

真正的实力测试

TIME ATTACK

在有限时间内消掉200个球的模式。按B键发球速度就会加快，可节省时间。

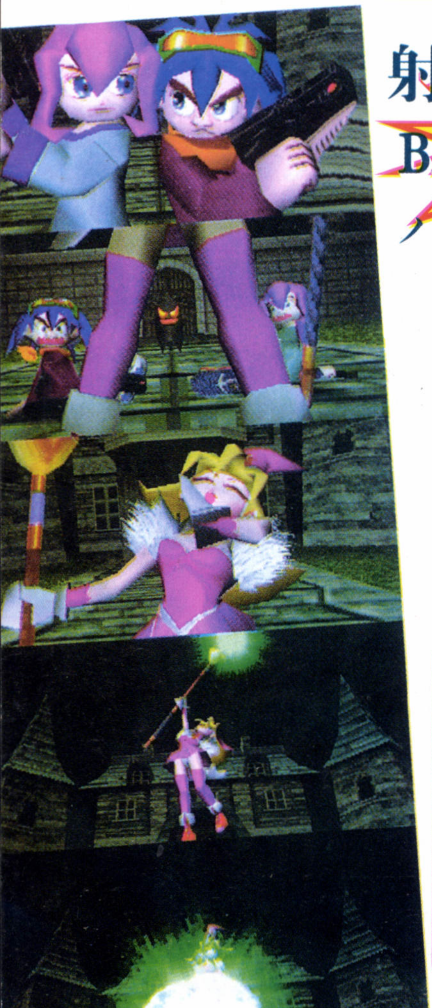


▲▶用B键使射速增加是此模式的要点。

OH! BAKYUUUN

オーバキューン

机种:PS　　厂商:NAMCO　　类型:SHT
媒体:未定　　发售日:未定



射击妖怪和BAKYUUUN

バキューー!

《OH! BAKYUUUN》于99年夏天在街机上登场受到欢迎。这是继《ガンバレット》,《ガンバアール》后,NAMCO最新的具有多样特性射击游戏。在轻快的节奏下进行游戏的同时,PS版又追加了故事性,在ACT模式中,游戏中主要情节的背景也会一清二楚。另外本作还有许多原创模式供玩者选择。

OH! ブニング STORY

为救村民而前往HORRORHUSE(恐怖屋)的凯宾和莉莎,在潜入途中遇到了魔女"玛乔娜"。被她变成了两只猫。不过虽变成了猫他们并不放击,手持可以打到BAKYUWN的枪继续前进。结果他们能不能平安救出村民,恢复成人类呢?

击倒象棋幽灵







▲▶玩者的任务是击倒在桌上来回跳动的象棋幽灵。

街机模式

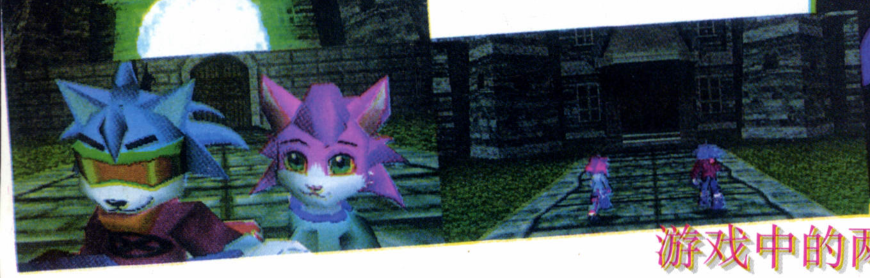
在ARC模式中,第次都会出现4个随机迷你游戏。迷你游戏失败一次就会减去一条命,全败便GAME OVER。若4个都通过时就可与BOSS对决。

掌握敌动作要领

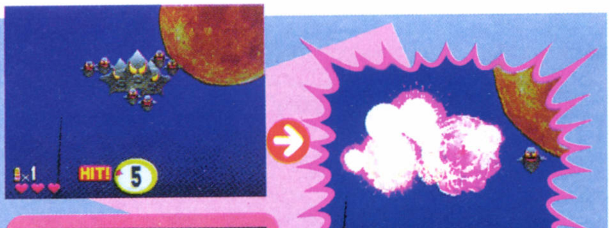


▲在这个移植作品中除街机模式外,还增加了许多家用版专用的玩法,用专用手枪来玩会增加气氛。





游戏中的两位主角凯宾和莉莎



▲当击中了空中漂浮的幽灵后，它会随即发生爆炸，爆炸后的效果会影响到周围的敌人。



让空中的幽灵连锁暴发

利用镜子向幽灵射击



▲不能直接看见敌人，从两边的镜子上来确定敌人的位置。



幽灵的样子会映在两边的镜子上



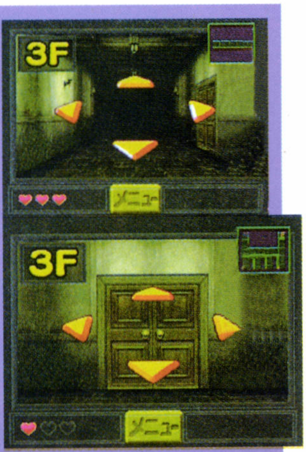
向桶状幽灵射击



▲▶向落起的桶状幽灵射击，不要让它们有落地的机会。

ホーンテッド HOUSE

以 3D 风表现在恐怖屋探险的模式，玩家可以在馆内自由移动。在部屋中可有 BAKYUUUN 和迷你游戏等着你呢。不但有各种各种的陷井要破解还有 BOSS 需要退治。这个模式的目的在于救出村民。



▲当选择莉莎为主人公进行街机模式时，在移动中会显示周围的地图。



▶在墙壁上出现谜一样的信息。



▲完成迷你游戏后会得到新的物品，它会应用在其它模式中吗?

与 BOSS 战斗

弗朗肯



▲◀第 1 关的 BOSS“弗朗肯”的动作十分迅猛，要想击中它相当困难。



对弱点进行狙击!

▼◀由于 BOSS 会变身所以一定要向它的弱点进行射击。





筋肉番付 SASUKE

机种:PS	厂商:KONAMI	类型:SLG
媒体:CD－ROM	发售日:2000年4月27日	

这次的“筋肉番付”是养成游戏哦!

SA SU KE是“筋肉番付”史上值得引以为豪的，拥有最高难度的竞技。这是一款以完全制霸为目标的养成游戏；给你三年时间培养一个角色，让他参加每半年举行一次的SA SU KE。在挑战竞技的时候，与以前的系统一样，由玩家操作，但是，即使将角色培养成功夫高手，也不见得会在SA SU KE中获得全流程的取胜。

首先作成你心目中的角色!





▲►这一次的操作角色是像SASUKE这样的一般人，可以选择的6种职业。

一周间的流程

角色作成之后，游戏就直接从挑战SA SU KE的场景开始，当然在最初阶段，你是绝对不可能在SA SU KE中获胜的。这个目标要在今后的日子里，经训练后达到。养成部分以一周为单位进行，一周里又分星期一至三，星期四至六，及星期日三块。第一周始时，要选择食谱，将此周要摄取的卡路里计算出来，再加上训练，工作所消耗掉的卡路里，这样就可以根据周卡路里的，超标或不足，看出体重的增减。



◄在菜单中表示出当前的金额和需要的花费。



练 习

在各单元中可进行腹肌、臂力的练习，这样可以使地位提升，练习可以连续进行也可以自行安排这全凭玩家设定，之后，能力就会有所增加了，然后再休息。







▲►进行练习时有较为亲切的操作方法解说，很容易上手。

工 作

平日要进行工作，在这个单元，工作时要消耗一定的定量。角色的职业是警卫、工薪族、无业人员等，在这里消耗的定量，由轮盘决定。



◄在这里按不同的需求而击打相应的键。

休 息

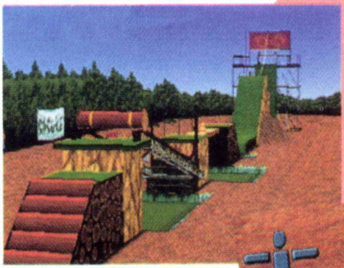
随着练习，工作的进行，疲劳和精神压力也随之增加，如果还不休息，就可能会被送进医院休息分为三种，都可消除疲劳。各有各的特点。



◄要注意好休息，但这项指令会减少若干能力值。

SA SU KE的背景介绍

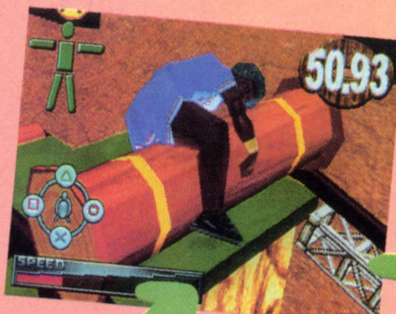
改编为游戏的SA SU KE，1999年10月15日采用新的开发程序，当然是在TBS的大力协作下，完全再现了成套大规模的制作。





翻过障碍物的丸太!

▼最初遇上的难关:会左右摇晃的桥。如何控制好角色的平衡，就得依靠玩家。

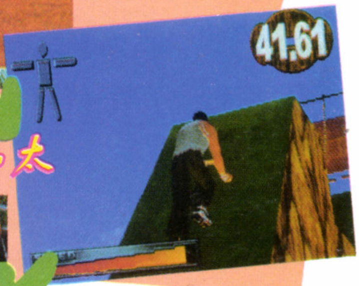






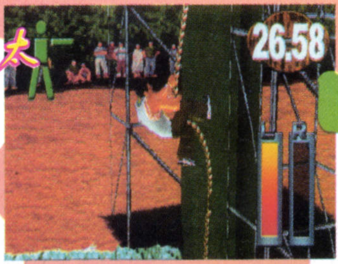


摇晃的木桥

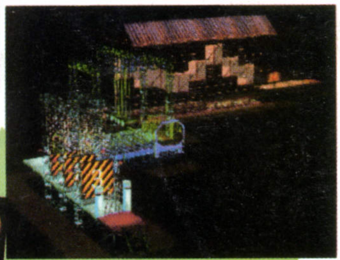


下行的丸太

攀登着的丸太



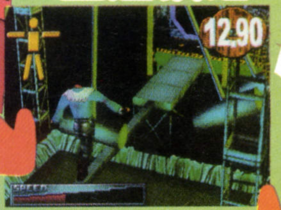
直立的障壁



近似于登山运动



五连铁锤

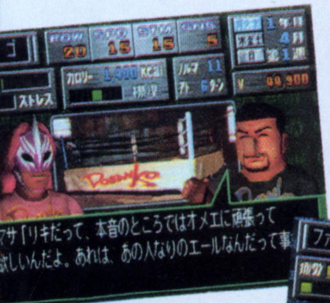


逆行电梯

障碍举重











充满着各种各样的丰富事件及难关!

器材设置

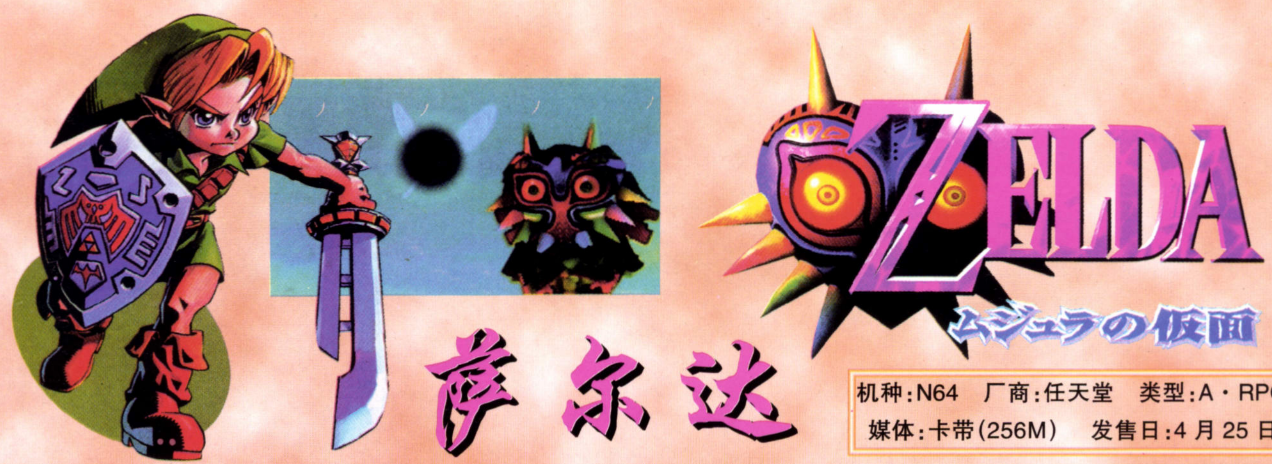
在家里可以设置器材，进行SA SU KE的实践练习，也就是正式比赛时的操作练习。可以增加很高的能力值。



SHOP

只限于星期天可以去买东西，所买的东西都是可以在战斗中发挥优势或消除疲劳的物品。





机种：N64　厂商：任天堂　类型：A・RPG
媒体：卡带（256M）　发售日：4月25日

林克带上各种面具准备他的新冒险！

期望值很高的动作RPG“萨尔达的传说之木久拉的面具”马上就要出现了，今次讲的是林克（リンク）与各种各样的人相遇的事。林克将用什么方法解决他们的问题呢？由于是萨尔达的最新作，所以很受玩者的期待。

向知识丰富的老人打听情报





▲带上面具的林克找到了一个神秘的老人，在老人那里林克得到了拯救世界的重要情报。

▼带上面具的林克在冒险中给人的形象是否很怪呢？





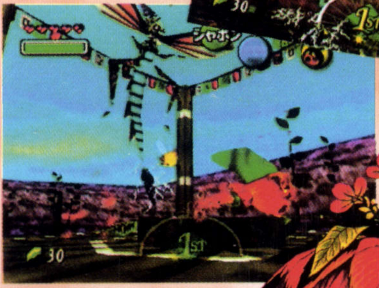


▲◀林克被卷入某王国的一件大事中，他受到国王的邀请去寻找失踪的公主。

太古的世界！？　MONSTER出现







▶在太古的世界中，林克要与凶恶的MONSTER进行战斗。

▲使用面具的力量就可以对付他们了。

收集宝石 的 TIME ATTACK

注意下面的画面。迪克纳斯王国里似乎有国民们的游乐场，用迪克纳斯的假面，就可以将画面变为迪克纳斯林克，也就是进入了一个迷你小游戏。这就像在“时之笛”里的迷你游戏一样也是一个在限定时间内收集贵重物品的小GAME，相当有挑战性。



▲看好过关条件再去进行挑战。



看上去并不是很凶！



在旅途中出现许多需要林克帮助的人

林克在途中，邂逅了各种各样的人。这其中有“时之笛”中出现过的人，也有首次登场的人。但都是以全新面目出现的，这里就不多介绍了。满怀苦恼的人，在林克假面的特殊能力下得到了帮助。





这些妖精是什么呢?



▲▶在王国内林克撞到了一个猴子样的少年，他是掌握着关键情报的重要角色，今后林克在冒险中有什么困难可能会经常需要他的帮助。



十分可爱的猴子君!!

痛哭不止的ゴロン与飞天的ゴロン

林克踏上了ゴロン族地盘，与大声痛哭不止的ゴロン孩子相遇了，百般劝阻无用。但ゴロン孩子停止哭泣的条件是什么?林克使绝技! 之后，林克又遇上了浮在空中的ゴロン，ゴロン满面怒容的穷追不舍，到底谁才是正体?





不停地哭泣





▲为什么ゴロン的小孩会不停地哭泣呢?让他停止哭泣的条件是什么呢?

与濒死青年佐拉的相会

海岸边，林克救了寻死的佐拉。他向林克传达了一个信息，到底是什么信息?近海处，林克看见了海盗，这海盗与“时之笛”中出现“沙漠人”一模一样，佐拉与海盗有什么关系吗?

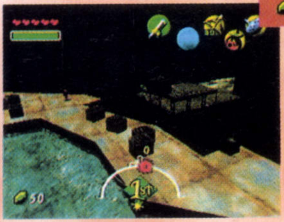


▶在海岸边有一位青年独自行走着。



濒死的青年

◀这位青年到底向林克说了什么重要的事情。





▶为拯救沙漠上的居民，林克与海贼战斗。

练 剑

虽说冒险的舞台是在多元宇宙，但兵器屋好像也存在哟，如果把剑留在那里的话，可以增加剑的锋利度，也可以进行改装，但为了练剑，剑不得不留在兵器屋中一天。整整一天没有剑的冒险，要是有什么突发事件……没剑怎么办?但也想让剑更锋利，简直就是左右为难嘛，但俗话说的好“磨刀不误砍柴工”。虽不安，但还是值得挑战!



▲支付一定的金钱可以锻造新的武器。

武器威力提升







▶拿到新武器后就可以与更强的敌人进行对战了。





再厉害的怪物也不是对手

スーパーロボット大戦 COMPACT 2
第1部:地上激動篇

超级机器人大战 COMPACT 2

机种:WS　厂商:BANPRESTO　类型:SLG
媒体:卡带(32M)　发售日:3月30日









原创主人公乔斯基搭乘的机体——阿尔特安森

描写同时期战斗的《第1部：地上激动篇》与《第2部：宇宙激震篇》，当两支部队合流后就是《第3部：银河决战篇》，这就是《超级机器人大战COMPACT2》的三部曲。本次向大家介绍其中的第1部——地上激动篇。

第1部主人公
乔斯基＝那布

第2部主人公
艾克塞玲＝布隆宁

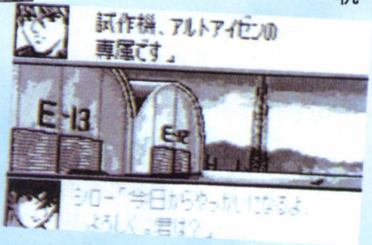


22岁的日本人，出生在殖民卫星上。擅长射击与接近战，是兽战机队赠送的机体『尔特安森』的正选机师。

23岁的美国人，出生在地球。是乔斯基的恋人，对乔斯基那种冷淡的性格有些不满，身为第2部主角的她所乘的机师是什么呢？

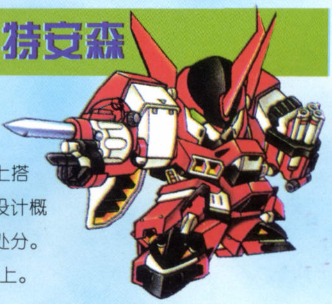
由于地球圈内已经和平了很长时间，联邦军的上层首领准备缩小军备。但就在这时突然出现了新的侵略者，由ベガ大王率领的ベガ星联合军，以及阿克西斯、新基恩军的再次复活，使和平不多时的地球再次被战火围绕。这就是序章的故事，此时不但是地球，就连宇宙也卷入到了某种不知名的力量之中，到底发生了什么事呢？宇宙世纪00XX在地球上……联邦军极支部的兽战基地里开始了这个故事。



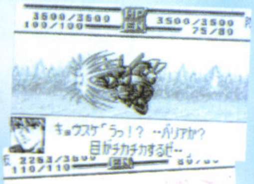


主人公　PTX－03－001
机　体　ゲシュペンス MKⅢ

阿尔特安森



这是拥有绝对的火力，并且有正面突破的概念的机体。它的肩部武装基本上是近、中距离的实弹兵器，特征是两肩上搭载了"指向性地电"。但是由于这种极端的设计概念而被军方高层冻结，并随时等候解体的处分。不过最后还是被兽战机队送到了主人公手上。

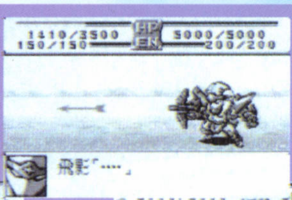




人气的机体会不断登场



▲破邪大星登凯奥的飞翔铁拳属于中距离武器。



▲迷的机器人飞影是一部没有驾驶员的机体。



▲第1部中阿姆罗乘座的机体是『リ・ガズイ』。



▲放出断空炮的战国魔星，本次的战斗画面技师大幅提升。



▲对抗『第08MS小队』诺依斯的老虎的乘坐的扎古改。



▲圣战士登拜因是系列中不可缺少的一支。

战斗要素:支援攻击系统

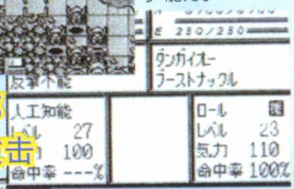
这个游戏中驾驶员的特殊能力由“精神指令”来表现，比如要使敌人受到2倍伤害的“热血”，必然击中敌人机体的“必中”以及替指定的己方机体抵挡敌人攻击的“れガわり”，这些进化成为了本作中的“支援攻击系统”。

这个系统与不久前发售的N64版超级机器大战有些相似，但不同的是本作中攻击中人物的动作是分别进行的，,不会出现N64版中的合体攻击。这一点是最大的不同。

己方回合时～援护攻击



◀破邪大星与万能侠Z邻接时，万能侠Z的驾驶员兜甲儿便出现援护能力。



开始由破邪大星向敌攻击



接着万能侠Z发动追加攻击

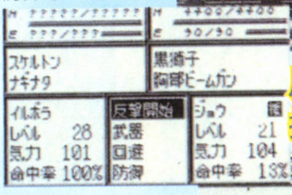


▶破邪大星攻击后，万能侠再次出手，使敌人受到两次伤害。

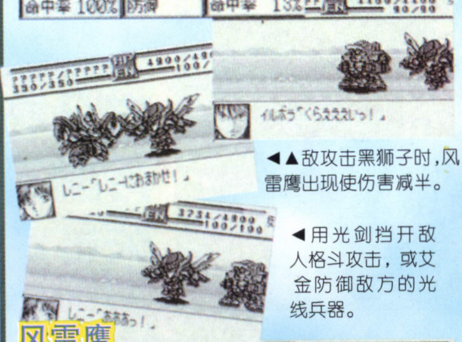
敌方回合时～援护防御

▼当忍者战士飞影有了驾驶员后便会出现“援”的标记，敌攻击时就会发动“援护防御”。





风雷鹰援护黑狮子!



◀▲敌攻击黑狮子时，风雷鹰出现使伤害减半。

◀用光剑挡开敌人格斗攻击，或艾金防御敌方的光线兵器。

风雷鹰援护黑狮子!



▶这样在风雷鹰的援护下黑狮子没有受到伤害，接下来反击。

会话DEMO与故事DEMO

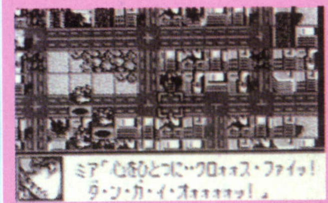
在地上，联邦军极东支部的兽战机队本地是故事开始的地主，从此地展开了整个故事。



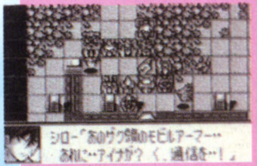
◀中世纪背景，难道是地下世界贝斯特威尔吗？



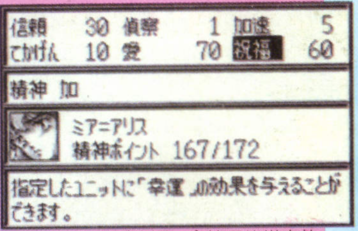
▶在会话中也可以预想到第2部的某些事情。



▲在MAP DEMO时有时会出现再现原作的精彩场面。



◀高达系的第08MS小队的主要事件，西罗与艾娜的对话。



▲新精神指令“祝福。会结同伴带来什么“幸运”呢？

能够提升气氛的CUT ZN系统

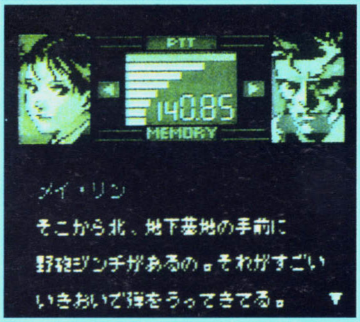


当出现特定机体登场或特定战斗画面时，会插入“大迫力”的动画场面，右侧便是其中一些连续画面的演示。

▼超电磁V的超电磁螺旋发动过程。



超电磁螺旋!!



METAL GEAR Ghost Babel 燃烧战车 GB



机种:GBC　厂商:KONAMI　类型:ACT
媒体:卡带　发售日:2000年4月27日

故事大幅度更动，公开至第7个场面

发行日越发的临近，是读者期待度颇高的GB版《燃烧战车》。前一段时间KONAMI公开了1至第4个场面，这次向读者大公开至第7个场面。

为了破坏被游击队组织希芙勒夺去的核塔载二足步行战车“迈塔路基尔”，特殊工作员索里德·斯奈克单身赶往敌人所在地。他能够完成破坏迈塔路基尔，守护世界的任务吗？

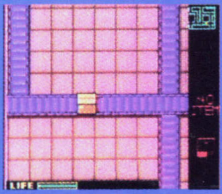
▼在兵营里头有大量警戒着的敌兵，躲开他们的视线而慢慢前进。

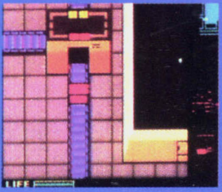


来回巡逻的敌兵

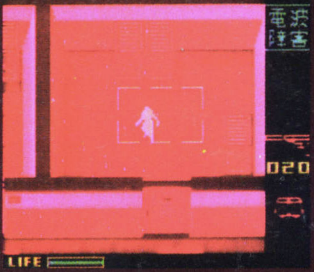
STAGE5 救出哈库斯

潜入关押迈塔路基尔的开发首领詹姆斯哈库斯博士的兵营，并把他救出来是这个场面的目的。兵营为2层建筑（如果包含地下1层就是3层建筑）。2层设有几个搬运货物用的传送带。因为能够套上瓦楞纸箱乘上传送带，所以可以当成是货物的样子进行传送。瓦楞纸箱分为黄色、绿色、蓝色3种颜色不同的种类。





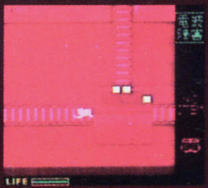
必需红外线视镜



▲因为停电而变得一片漆黑，这时就要依靠红外线视镜了。

STAGE6 能够在黑暗中行进

场面6的舞台是与场面5相同的敌人兵营。救出哈库斯博士之后，突然之间停电了。据哈库斯博士解释说，为了要供给迈塔路基尔的核弹头发射所必要的电力，所以一时终断了兵营的电力。敌人终于开始了启动迈塔路基尔的准备。为了要阻止迈塔路基尔的启动斯奈克想要离开兵营。但是在出口附近，敌军部队情报室成员之一——玛利奥得·珂路正在等待着他。





▼在这里可以使用闪光弹来攻击强劲的敌人。



黑暗的暗杀者

STAGE6 穿越地雷阵

为了要阻止迈塔路基尔的启动，斯奈克前往地下墓地。但是，在他行进的道路上设置有许多地雷。斯奈克一边想办法躲避地雷一边艰难的前进，一波未平一波又起。穿越地雷阵之后，情报室的首领布拉库尔茨·瓦伊伯乘着直升飞机出现了。在他的后方出现了瞄准美国准备发射核弹头的迈塔路基尔……。炮台也加入了向斯奈克的攻击，斯奈克只得一时退避。

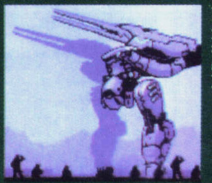




瓦伊伯登场了！



▲布拉库尔茨·瓦伊伯乘着直升机前来，他与斯奈克的关系是？



▼出动的METAL GEAR向美国发射了核弹头，随后又朝斯奈克进行炮击。

恐怖的巨大兵器出动！



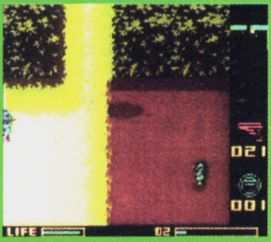
向大家介绍前4个版面的攻略要点

为了要在战场上生存下去，光靠拥有与敌人战斗的力量是不够的，多少拥有一些有益于作战过程的知识也成为非常重要的一点。在这里要向大家介绍直至第4个场地的绝对有用的技巧。虽然都是些细小的地方，但记住它们绝对是很有用的。希望大家在游戏中注意。

STAGE 1

场面1里面有许多隐蔽的场所。如果被发现的话，你可以躲入卡车中。借着箱子可以把追兵狙击。





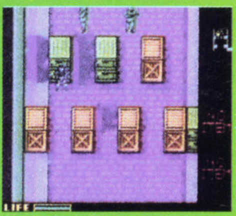
STAGE 2

在这个场面中应当警戒的是监视器。因为被设置在了意想不到的地方。所以要很好的环视周围之后才能前进。

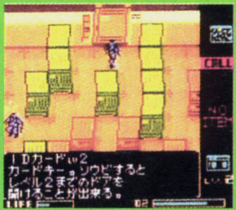




STAGE 3

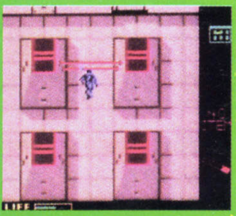


◀注意别因踩着水塘而被敌兵发现。



▶要找到LV2卡片才能开启这扇门。

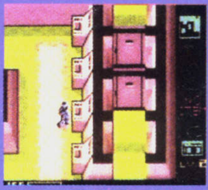
要塞内部充满了装有毒气和红外线检测的房间。途中掉落的防毒面具和LV2的钥匙卡，千万不要忘记捡起来。



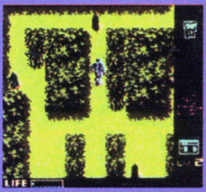
◀这里有着红外线照射装置，可通过发烟筒来探测。

STAGE 4

在这个场面中最难对付的是军用犬。它们的动作比士兵快，即使逃路也能被他们追上。想好行进路线，盘算运作，距离稍一拉开就要一口气逃跑。



▶押下按键就能使门开启，总共有5枚，需要全部打开。



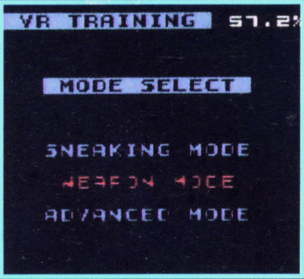
◀军用犬能靠嗅觉来发现敌人，因此要尽快通过这一区域。



能够学到潜入任务入门知识的VR训练形式

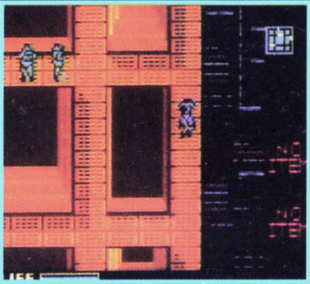
PS版大受好评。在玩的同时也能够学习到基本的操作和武器的使用方法，是一种VR训练方式，当然在GB版也是如此的。

这次准备有全部180个版面。如果全部都能玩下来，那你应该能够成为一个出色的特殊工作员。

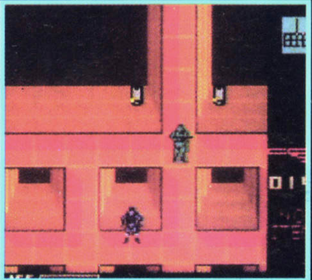


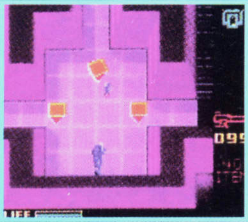
▲总共有SNEAKING、WEAPON、ADVANCED三个模式来让玩家进行练习。

▼SNEAKING模式主要是教你如何成功的潜入到敌基地的中心。

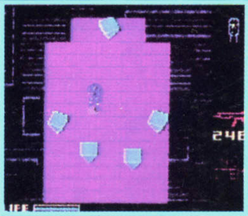


首先观察情况





◀WEAPON模式是用来学习武器的使用用法。

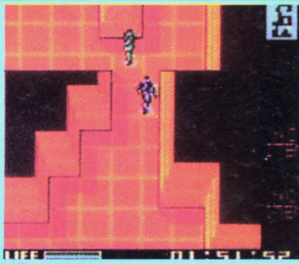


▶这是被称为R5的连射来福枪，可对付群敌。



使用各种武器

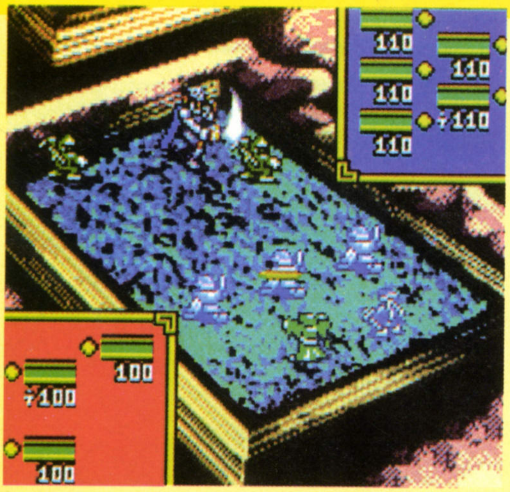
▼也有TIME ATTACK模式，用你的练习不停刷新记录吧！



也有TIME ATTACK



▲ADVANCED是模拟战，用得到的武器来击倒敌兵。





皇家骑士团外传

伝説のオウガバトル外伝

ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

机种:NGP	厂商:SNK	类型:S・RPG
媒体:卡带	发售日:2000 年 4 月 27 日	

新人物持续登场！而且还有令人注目的故事！

期待度颇高的《皇家骑士团外传～塞诺比亚的皇子～》。这次也会向玩家推出新人物和全新的游戏要素。本编《皇家骑士团外传》除了沿用以前的基本系统之外，还拥有独创的要素。游戏中不但有新人物和新故事，而且还能通过NGP通信电缆进行对战。除了能够使用自己创造的人物进行对战之外，根据设定你也可以享受到胜方能够抢夺对手人物的惊险战斗，而且也有在对战中胜利的情况下才能得到的稀有物品。这确实是一部充满新意的作品。



▼由全部 13 关构成的这款游戏，其目的是将地图上所在的都市与教会全部解放。



依靠自信 不懈前进

～为了相信所谓的明天～

女王安多拉率领众军占领高地，称霸这片土地，并把之改名为哉达吉奈亚己有 15 年之久。各地充满着怨恨暴政的呼声，治安极度的恶化。这时，位于小半岛上的一个艾斯特拉村也正苦于盗贼的横行，不忍看到村子穷苦状况的原哉诺比亚骑士团成员艾斯特拉达和自己的弟子决意讨伐盗贼。其中一个弟子是自幼失去双亲，被乳娘扶养长大的少年托里斯坦在催毁了一个又一个盗贼的据点的过程中，他们开始感觉到盗贼们的背后有某个人存在着。

北方国家里希托福罗斯的公主，虽经常让父王担心，但位身为王族而骄傲。



▶在地图上某点隐居着娜娜，出现后成为了中间。

娜娜





◀托里斯坦幼时的好友，对人友善而且反应灵敏。

凯首



艾斯托拉达

▲原扎诺比亚骑士团成员，受托里斯坦乳母所托，教其剑术。



托里斯坦

▲自幼失去双亲，被叫做芭妮的乳母养育成人的少年。



阿克艾利亚丝

▶赛茨半岛的修道女，对于托里斯坦的行动异常注意。

妖术师，传说他有着使死者复活的秘术，抱有什么目的无人知晓……



杰加



◀敌人还是味方，从外形看来很难判断。但只要他加入，一定会成为强助。

托里斯坦迎向波澜起伏的旅途

在每一关中的基本流程是：收得仲间、强化队伍、解放都市与教会、击倒BOSS，与系列其它作品基本一致。虽然是手持机，但华丽的战斗演出所带来的视觉冲击也不亚与大型的家用机。

POINT1 移动路线有了处设定可能

编成小组，准备完毕后马上出击吧！考虑好每个小组的移动地点，在分别的目的地上竖上旗帜后，各小组开始以目的地为目标移动。在这部《外传》中，通过1次移动可以指定到达包含目的地在内的3个场所的路线。预测敌人的动向，要一边考虑小组配置场所一边移动。



指定目标后移动

◀敌人部队在行动时只要不与己方部队在较近距离内，就不会发现。因此要善与预测敌人的行动。

POINT2 掌握命运的KHAOS FRAME カオスフレーム

《皇家骑士团外传》的特征就是画面的右上有一个KHAOS FRAME。这个窗口能够让你知道民众是如何评价自己所率领的军队的。这个KHAOS FRAME除了会随着人物的移动而增减之外，还会根据解放据点后所能够得到的塔罗牌种类的不同而变化。由于这个KHAOS FRAME的高与低，故事进展与结束等会发生相应变化。为了最终的胜利，这个KHAOS FRAME在判断是否辜负民众的支持等方面都是非常必要的。



KHAOS FRAME



▲在拿到塔罗牌后，便能在日后的战斗中使用。



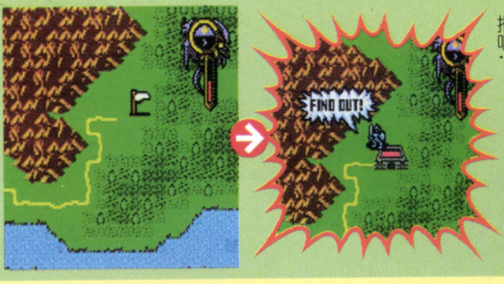
▶随着塔罗牌的种类，角色的能力数值也会发生变化。

▲▶但是，塔罗牌的种类会随着KHAOS FRAME而发生变化。

左右命运的塔罗牌

POINT3 发现隐蔽的据点

在地图上，有被掩盖着的据点和被埋在地下沉睡中的宝藏。在被掩盖着的据点里，因为会有和托里斯坦成为伙伴的人物出现，还会有掌握着重要情报的人物出现，请注意不要忽视这些人的存在。在道路中断平地扩展这种可疑的场所，你必须要照顾到地图上自己部队所的行动目的。



◀在这里发现了隐藏的地点，是特殊的道具还是有用的情报呢？

POINT3 战斗

战斗基本上是以半自动的形式进行，你除了能够选择可以给予全体成员战斗的指示之外，还可以通过使用塔罗牌来间接的帮助自己军队的成员。

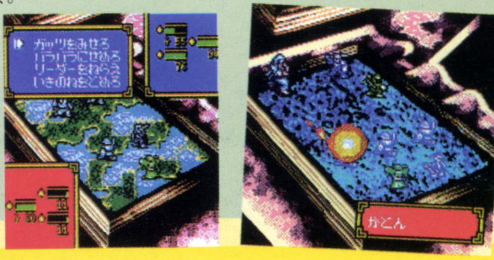


◀标有这种标志的城堡即是关底所在的地带，而靠近时要小心。



▲使用塔罗牌后，会发动种种强力的魔法，从而推击战斗的进程。

◀前卫与后卫的攻击方法不同，要把握他们的攻击特点。



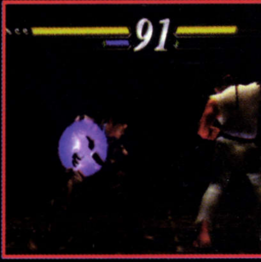
▶根据不同的情况选择相关的战斗指令。

街头霸王 STREET FIGHTER EX3

机种:PS2	厂商:CAPCOM	类型:对战 ACT
媒体:CD－ROM	发售日:3月4日	









14名角色＋2名角色＋α

在PS2上"街霸EX"系列又引来了其画面效果最强的第三作,有少数玩家已经见识到了PS2的实力了吧。除了全面提升了的画面效果之外，那些广受欢迎的人物也像往常一样在这个舞台上进行着战斗演出。除了16名基本角色外，此作中也有一名隐藏角色"S",是玩家在角色育成模式中培育出来的新格斗家，因此他的实力高低以及特性都由玩家所赋予，可说是有很多的可能。



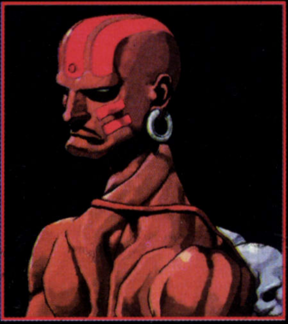

桑基尔夫



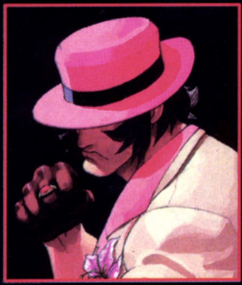

布兰卡
















游戏 MODE 介绍

原创 MODE

这是一人专用的 MODE，包括 TAGBATTLE、DRAMCHK BATTLE、TEAMBATTLE 等常见的游戏 MODE，目的都是打倒最终关底维加。在游戏进行过程中还会收得不同的仲间。

角色编成 MODE

通过玩家自己来创造一个角色，并依靠不断的练习使其修得各种不同的必杀技。在此 MODE 中遇得的角色能够在原创以及 ARENA MODE 中使用，是强是弱，一切都看玩家自己的努力了。

ARENA MODE

对战游戏都必须具备的 ES MODE，在这里被称为 ARENA（斗技场），同样也包括原创 MODE 中三个 MODE。另外，可对对战、协力、CPU 同士对决等作出相应的设定，从而提高游戏乐趣。

练习 MODE

同样也是一个必不可缺的 MODE，和以前一样，在练习时都会表示出连续判定数和伤害值。对于 2D 对战游戏来说，积极锻炼必杀技也是一个必不可少的基本进程之一，需要细心领会。

14 名角色 +2 名角色 +α

间隙连续技	必杀技判定瞬间 P 或 K
协力必杀	↓↘→+强 P+强 K
同伴交换	强 P+强 K
超必杀槽增加	同伴已被 KO













鬼武者

机种:PS2　厂商:CAPCOM　类型:AVG
媒体:未定　发售日:2000 年夏

游戏中的战斗片断

以战国时代为舞台的PS2 游戏《鬼武者》中,玩家扮演明智光秀的表弟明智左马介，拯救身陷织用信长府中的雪姬公主。这期我们就从游戏中大量插入的电影片断和动作片断入手分析。

首先在其中的战斗场面里，真实地表现了不分昼夜向左马介发动袭击的敌方角色的动作。敌攻击不仅只限于斩击，还包括挟击左马介和发动奇袭等类形。充满了时代剧的气氛。

杀开一条血路



前后夹击!



◀被两名足轻所夹击，无路可逃的左马介以正面架起剑构，准备迎战一前一后的敌人。

时代活剧!



▶从天井处跳下一名三眼忍者，一看即知是名强敌，在这里是否能使用挂在墙壁上的枪呢?

奇袭攻击!

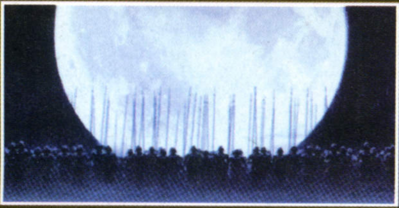


▲再一次遇上两名足轻，狭窄的桥上根本无从逃避，只有往前杀开血路，靠自己求得生机。



▼在平台上也会遭遇到与足轻以及一般兵的战斗，采取怎样的行动都由玩家决定。

初公开!







背景画面清晰可见

这里介绍的是作为故事舞台的各类场所。因 PS2 画像表现力的加强，被明月映照的城堡，巨大的佛像不仅精美，还传出了日式建筑独特的庄严肃穆。左马介就将在这样的地方大展身手……期待度愈发膨胀。



冲向站在门后的一般兵！

▼在左马介眼前，一般兵被残酷的斩杀。游戏中会出现诸多这样的事件。



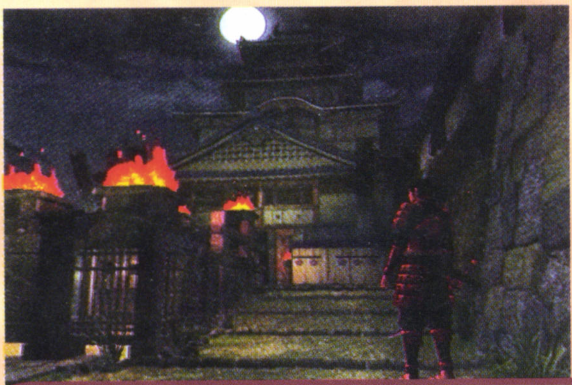
救出被囚禁的雪姬

◀为了救出雪姬的左马介从寨门中跑出，日光照在地上，充分表现出 PS2 的强大机能。

▲在门中有一名士兵正在与谁战斗，这里所发生的场面又带来了意外的紧张感。



发生了异常的状况！



月光照射下的谜之牢城



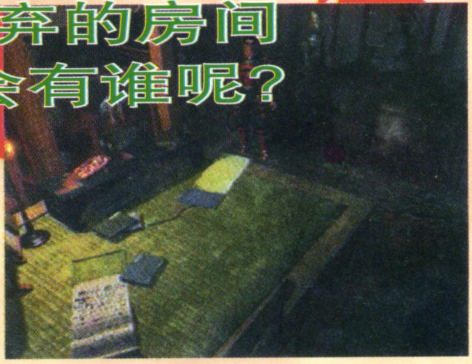
寂静的氛围中立着巨大的天王像

◀佛殿之中的巨大天王像，摇晃的烛火……在此氛围中，有什么谜题等着左马介呢？

在废弃的房间中会有谁呢？







▲在房间中散乱的放着各种书卷，立即让玩家感到寂静的氛围。这桌上的书卷是否就象"生化危机"中那些文件一样呢？







与战斗紧密相连的士兵们的造形



这里加入了前次登场敌角色的两人，和新的了3种角色。新角色是信长兵一种和一般士兵两种。信长兵为敌的可能性虽然很强。一般兵会不会遇到左马介就不得而知。一般兵的差别在于装备的不同，可注意。



▶异于常人的足轻，是左马介经常要面对的敌人，外形似乎有点像丧尸……

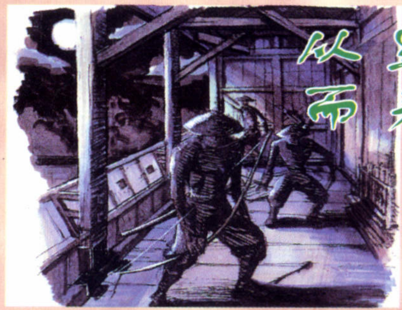
▲有着三只眼睛的恐怖忍者，各种能力均超过常人，需小心戒备。

一般士兵也忠实再现!

◀这是一般兵的装束，对信长军兵士的服饰作了严密的考证。

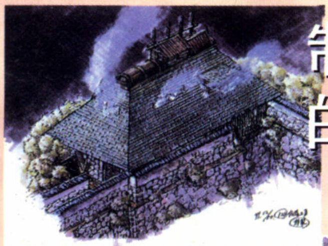
崭新的背景画面使敌事气氛飞跃

最后介绍背景画面，在前两页的图片中大家已经能感受到其突出的视觉效果了吧。竹林，地下道和佛像工作室等都是左马介活跃的地方。完全是电影的手法画出精致的画面。介绍过的游戏画面都达到了一目了然的地步，城中的每一块石头都得到了忠实的再现，而且画面人所带有的气氛在游戏中也得到了良好体现。



从黑暗中而来的足轻们!

◀足轻携带着弓和刀等各种武器，有不同的动作表现。而背景制作的也非常细致。



制作佛像的工房

◀这里是制作佛像的工房，佛堂中的天王像也是出于这里吗？

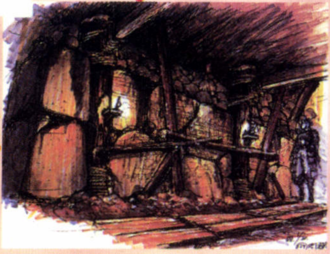


去向罪人房屋的小道

◀两旁有着茂密的竹林，在前方的就是关着罪人的房屋。

▶出现了地下通道，比较左马介的身高，会有一种压抑的紧迫感。

巨大的地下通道



▶黄昏时分进入的地区，能看到马棚和低矮的石墙。

暮色之中的关卡





尼伯龙根的戒指

机种:DC	厂商:SUCCESS	类型:AVG
媒体:GD-ROM	发售日:未定	

传说的四人之旅

以歌剧为原形的冒险

以日尔曼民族的古代传说《尼伯龙根的戒指》为基础，为解开戒指之谜而展开的4个故事的旅程，在遥远的未来，人类被异种族虐待并驱赶出地球，为了寻找有存在的理由的过去记忆，主人公英修等4名英雄，体验传说中故事4个境地，探求人类"失落的世界"。



▲在游戏中也有同名歌剧(瓦格纳作曲，四部曲)的详细资料。









由星空之门而去向的四个世界

在遥远的未来，幸存人类的一员—主人公英修，代表受虐于4种异种族并被夺去文明与地球的人类，被女神选中，降在了被称为中央礼堂的地方。这里从"STARGET"开始向右通向4个不同的物语世界，于是他探求活跃于各个世界的旅程开始了。4个物语有各式各样的ENDING，只有把它们全看了才能看到真ENDING。4个物语有同时进行的可能，难易度从第一章开始徐徐上升。



【第一章】

尼普尔海姆和莱茵河~ドワーワ王阿尔贝里西

本章的仲间是专制君主阿尔贝里西。可获得特殊能力"铁泰"，在这里他为了夺回王位，从莱茵河的妖精那里，盗走了可支配世界的魔法黄金。

【第二章】

尼普尔海姆(2)神岩~火炎精罗根

选择这一章的人可以获得火精的特殊能力"火"受命于神王泰坦的火精，为了给建神城的臣人们报酬，从阿尔贝里西那里盗走了魔法黄金做的戒指。

【第三章】

魔法的森林~英雄基格蒙德~

这章的主人公是半狼半人的基格德，他会给你"狼的本能"长期放浪的结果使他迷失在森林中，为了保护心爱的妹妹他一定要找到失去的记忆。

【第四章】

ワルキューレ~女战士ブリュンヒルデ~

在这里为伴的足高贵的布尔究蕾，可得到"魔法之枪"的能力。她因触犯了父亲渥坦而逃亡，她能否打倒凶暴的怪物，令父亲息怒呢?



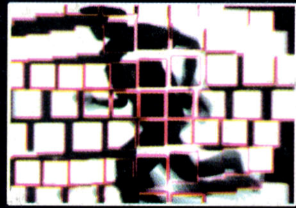
▲在第四章中，出现了与怪物交战的场面，而这里所使用的特殊能力是"魔法之枪"吗?



Ring World

FROM OPENING

图像被分割成若干个细小片状，在分别的片状中作为动画被清楚的表示出来的，开头画面，能够让你感觉到PS2映像表现能力的一部分。在开头动画以外的地方，恐怕也插入了这种图像吧?









I.Q REMIX+

机种:PS2　厂商:SCEI　类型:PUZ
媒体:CD－ROM　发售日:2000年3月

拥有质朴和深奥的觉醒感觉的智力游戏就是这部"I·Q"

"I·Q"的规则单纯明快。从画面里迎面迫近的立方体之中，在有想要消掉的立方体的列上等待带有标志的物体，趁着带有标志的立方体过来之时捕获它，重复这种操作。如果捕获到被称为禁固立方体的黑色立方体之后就会被减分。在规定之内清晰的辩别出那些立方体就可得到高分。

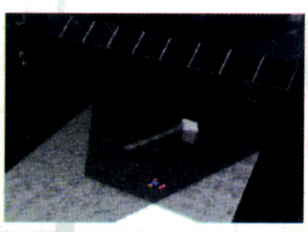




PS2的映像表现能力加音响X I.Q＝超觉醒感觉智力游戏

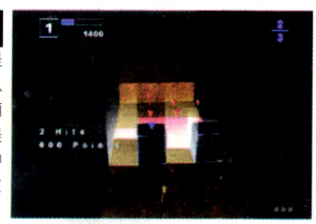
系列集完成!让我们期待精彩的完成!!

通过REMLX进化了的游戏系统 和游戏模式是非常令人期待，但最值得注目的恐怕还应是PS2的映像和音响的表现力。精练的游戏性和映像、音响结成了一体，让我们期待这种"超觉醒感觉"吧!!



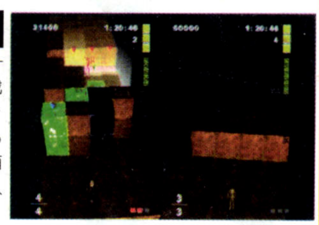
GAME SYSTEM

质朴的游戏性是"I.Q"的魅力。作为能够入迷的玩家来说，对于伴随着REMIX的系统进化也是非常期待的。目前游戏中最精彩的地方还正在开发中。



GAME MODE

在前作"I·QFINAL，中出现了新的对战模式。恐怕在"～REMIX＋"中也会追加ちうねろ游戏模式。还有PS2中追加的新的令人吃惊的模式。



QUBE

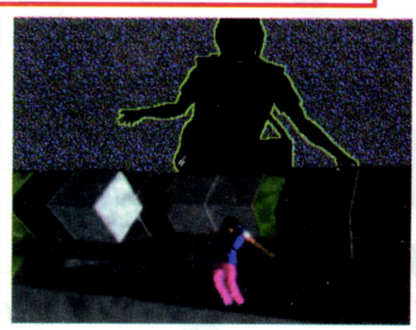
由于PS2强化了机能，立方体当然也是重新制作的。厚重的立方体缓缓向面前迫来的压迫感一定能被表现出来。



CHARACTER

虽然在前作中追加了多个新的人物，但这次只增加了1个人。是个穿着粉红色裤子时髦的19岁学生，名叫铁欧。





电子游戏广场(16)

电子游戏与电脑游戏工作室编

新疆青少年出版社
新疆柯文出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏广场(16)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
乌鲁木齐:新疆青少年出版社;阿图什:柯文出版社,
2000.4 ISBN 7-5374-0228-0

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 03101 号

电子游戏广场(16)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:张红宇
※
新疆青少年出版社
新疆柯文出版社
出版发行
(乌鲁木齐市胜利路 100 号)
山东电子工业印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:9 字数:150 千字
2000 年 4 月第 1 版 2000 年 4 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-5374-0228-0/G·42
定价:10.00 元

序

随着 PS 2 的推出，游戏业界又有了新的热点。近期 PS 游戏质量和数量上都不太令人满意，最值得一玩的首推 BANDAI 公司推出的《基伦的野望》，其系统和情节均十分引人入胜，SLG 迷千万不要错过。当然，本书中特意为大家安排了《基伦的野望》的完全攻略，各位可以参考。此外，书中还收录了《地下指挥部 3》、《牧场物语》、《007 之明日帝国》等游戏的攻略介绍，希望大家喜欢。

彩页部分：E·T、默文

街机道场：E·T

基伦的野望：DRAGON

地下指挥部 3：默文

牧场物语：DRAGON

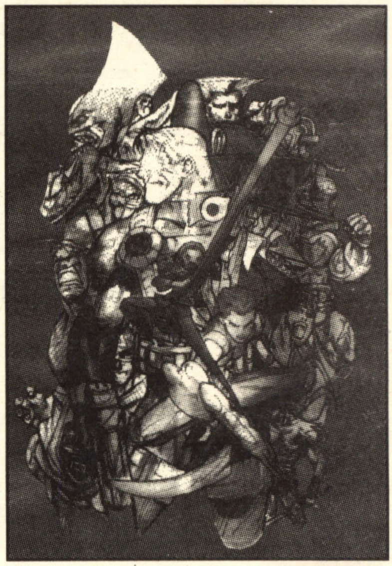
007 之明日帝国：ANGEL

疯狂出租车：DRAGON

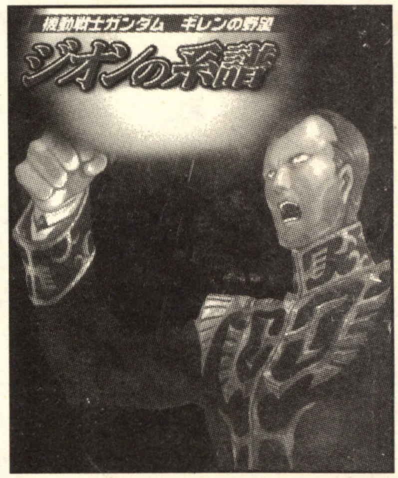
本书用语中英文对照表

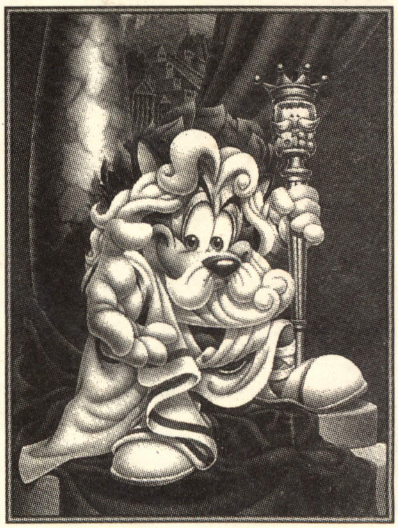
Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

街机道场



完全攻略





目录

新作指南

萨尔达传说(N64) …… 封二
超级机器人大战α(PS2) …… 1
沙罗曼蛇(PS2) …… 4
PRIMAL IMAGE(PS2) …… 6
纯真之泪(DC) …… 8
永恒传说(PS) …… 10
PUZZ LOOP(PS) …… 12
OH! BAKYUUUN(PS) …… 14
筋肉番付 SASUKE(PS) …… 16
萨尔达传说(N64) …… 18
超级机器人大战 COMPACT 2(WS) …… 20
燃烧战车 GB(GBC) …… 22
皇家骑士团外传(NGP) …… 24
街头霸王(PS2) …… 26
鬼武者(PS2) …… 28
尼伯龙根的戒指(DC) …… 31
I. Q REMIX +(PS2) …… 32

街机道场

劲作推荐 …… 38
攻略地狱 …… 44
AOU2000——春季日本街机展部分参展作品简介 …… 49
设定资料 …… 54
角色专访 …… 64

完全攻略

机动战士高达~基伦的野望(PS) …… 68
地下指挥部3(PS) …… 107
牧场物语(PS) …… 114
007之明日帝国(PS) …… 126
疯狂出租车(PS) …… 137
最新金手指 …… 141

电子游戏广场

街机道场

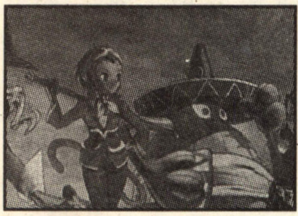




热门街机游戏情报大公开！

劲作推荐 VOL.24

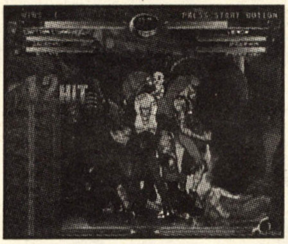
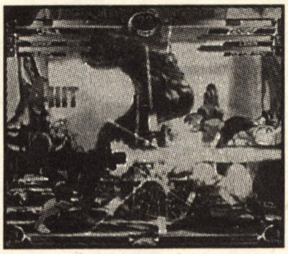
漫画英雄 VS CAPCOM2




NAOMI	厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT 发售日:3月23 利用 VMS 与 DC 连动
DC	厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT 媒体:GD-ROM 发售日:3月23 利用 VMS 与 NAOMI 连动

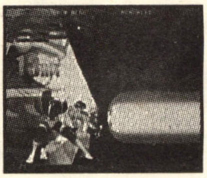
NAOMI/DC 版游戏系统详解

首先，以往 CAPCOM 那种六键（三拳三脚）的“系统”已不再复见，取而代之，攻击将改为由四个按键组成。至于另外二个按键则是用作呼叫同伴的“援救攻击”，同时按下轻+中攻击可以交换场上的角色，而同时按下两个呼叫键则是发动超必杀技(HYPER COMBO)，甚至 HYPER COMBO 还可 CANCEL 出另一个 HYPER COMBO。而据 CAPCOM 表示，只要连接得当，要造出 999HIT 并不是不可能的事。由于本游戏使用 SEGA 的 NAOMI 基板开发，所以在画面上的表现上十分出色，许多背景也用上了 3D 构图，而且加上了不少的动画，正如从前的“VS 系列”一样，可以发动各种华丽的 HYPER COMBO；而这次，因为 HYPER CAMBO 之间的连续使用，所以画面就只能用“超华丽”来形容了。

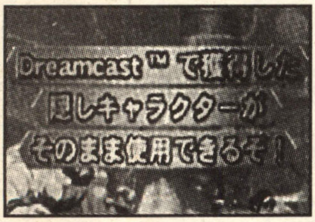



进行通信对战

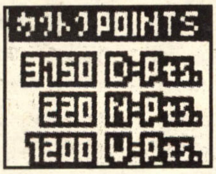
这个模式只试用于 DC 版，玩者只要连接 CAPCOM 为本游戏设置的专属网页，就可以与朋友在互联网上进行即时对战了（只限于日本）。玩者还可以从网页上下载隐藏角色或者观看自己在网上的得分排名，进行游戏后的一切结果(SAVE)还可以保存在 VMS 上。



利用 VMS 可以互换街机和 DC 版的角色



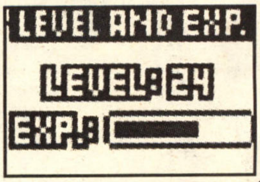
在角色选单中则是有一大堆的问号，在日版街机中可以用 DC 的 VMS 记忆卡使所有的角色出现！虽然详细方法未明，但肯定可与 DC 版《MARVEL VS. CAPCOM2》互相连动（美版不支持这个功能）。而且从资料中得知，VMS 中有“N-PTS”、“D-PTS”及“V-PTS”3 种得分，它们分别代表是玩者从街机 NAOMI(N)、DC(D)及 DC 网上对战中所取得的分数。虽然取得分数的方法未明，但肯定这与使用隐藏人物有莫大关系。



NAOMI→“N-pts”
DC→“D-pts”
DC 的通信对战→“V-pts”

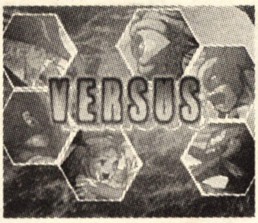
CHECK VM 的进化 LEVEL UP

无论街机还是 DC 上，都可以使用 VMS。在 VM 内的角色资料有等级的设置，虽然详细功能还不清楚，但很可能与《SF ZERO3》中的世界环游模式差不多，玩者可以令自己使用的角色不断提升等级，这样在角色选择画面中那些“?”就有机会用到。



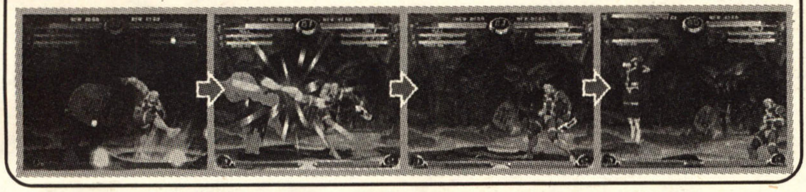
在组队战中出现的三个新系统

继承了历代《VS》系列的作风，本作依然是采用组队 BATTLE 的形式来进行，但由于使用基板乃 3D 处理机能甚强的 NAOMI，故此亦能把游戏作出革命性的强化。首先，游戏会由原本的 2 对 2 演变成 3 对 3 形式，只要使用新增设的 DELAYED HYPER COMBO 那么队中 3 名成员就会逐个出招攻击对手，画面异常华丽精彩！

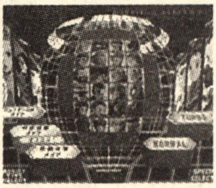


① SNAP BACK

“2”代新引进的系统，形式与“换 PARTNER”有点相似。其分别是“SNAP BACK”是用于“强制转换对手角色”，如玩者以“SNAPBACK”击中对手的同时，对方便会被吹飞出画面外，此时根据玩者的按键，可强制转换对方第 2 或第 3 名角色，好处是可以立刻狙击，打击对方正在回复体力的角色。



② ASSIST TYPE SELECT

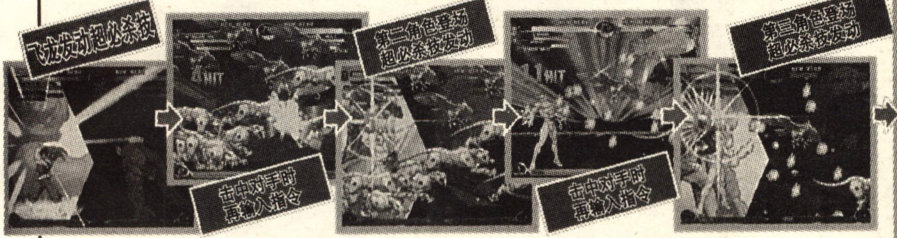


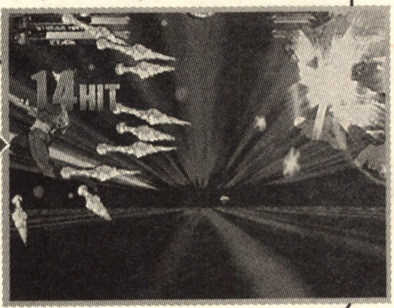
所谓“ASSIST”攻击其实是指对战时，己方唤出一员向对手作一次必杀技攻击的系统，而来到“2”代，这系统更作出进一步强化。首先，在对战前玩者可先选择攻击的种类，包括了“SHOOTING TYPE”（如波动拳）、“对空迎击 TYPE”（如升龙拳）及“突进攻击 TYPE”等。此外，除了一般攻击种类外，相信亦会有体力回复型的辅助攻击。

③ DELAYED HYPER COMBO

DELAYED HYPER COMBO 是本次才被首次引进的合体攻击技，玩者以顺序形式输入队伍中 3 名成员的 HYPER COMBO 指令，之后玩者队伍中的 3 人便会连续发动其 HYPER COMBO 攻击，由于是 3 人的 HYPER COMBO 会连续炸裂，其破坏力之巨，大家也可想而知。

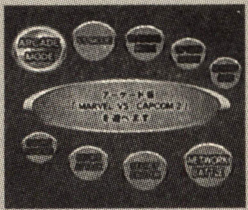
三名角色连续使用超必杀技可以令对手一击毙命





▲DELAYED HYPER COMBO 就是令出场的三位角色所拥有的 HYPER COMBO 进行连续攻击，也就是说当前一位角色的超必杀技发动中输入下一位角色的超必杀指令。

DC 的原创模式 SECRET FACTOR



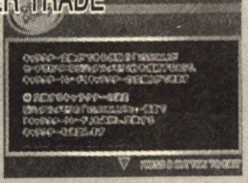
DC 版其中一个原创模式是名为“SECRET FACTOR”的特别模式，留意玩者必须有 VMS 的资料，始可进入此模式。而当中又分为“VS SHOP”、“CHARACTER LIST”、“CHARACTER TRADE”及“VS. COM”4 个选项。

CHARACTER LIST



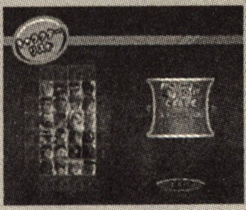
可以观看所有现有角色的资料，目标是全角色制霸！

CHARACTER TRADE



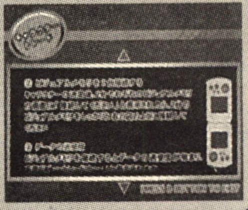
玩者可利用 VM 内旧角色去交换其它新的角色。

VS SHOP



顾名思义，玩者大可利用 VM 内的得分，去购入新的角色

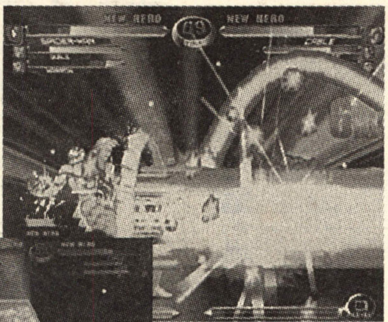
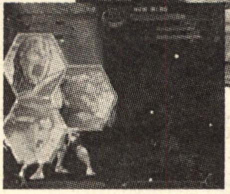
VS. COM



以 NAOMI 街机版的 DATA 作成 FILE，带往游戏中心使用。

系列中的传统仍然健在

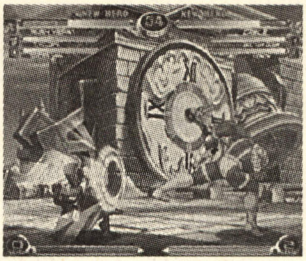
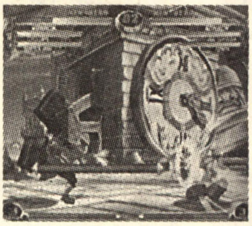
在本作中的组队战是将前作类似系统的继成和强化，玩者可以从这次的作品中体会到《VS.》系列的精彩之处，众多的人物、华丽的画面以及爽快的感觉便是此作的卖点。

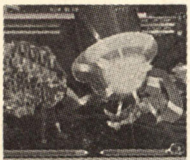
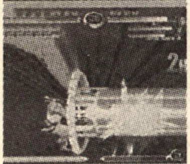
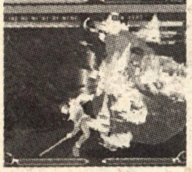
◄▲经过强化后的“2”无论是在画面上还是在系统上都能够体现出《VS.》系列的魅力所在。

ADEVANCING GUARD

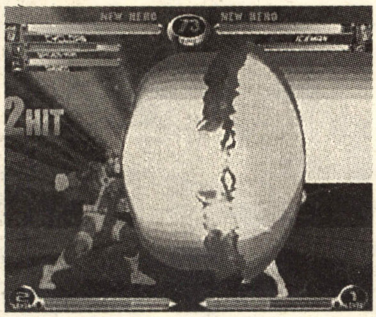
是可以瞬间防御敌人任何攻击的系统，当这种防御发动后可以在短时间内将对手弹开一定的距离，使自己摆脱困境。

HYPER COMBO

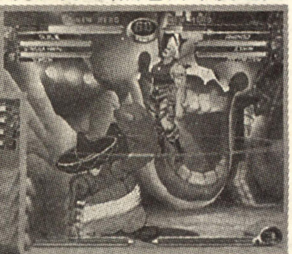
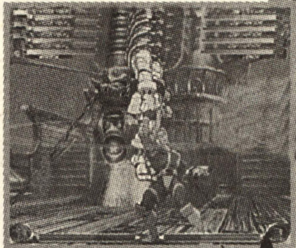




使用一定数量的必杀槽所发动的超必杀技，其破坏力很高，使用时尽量连接在普通技之后。



空中连击

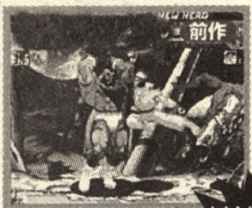
这是系列中的灵魂系统，以普通技产生的这种连续技可以使对手处于完全无防备状态，在这种连击结束的一瞬间还可以发动超必杀技进行追击，所以这种连击是此系列中最为实用的技巧。当然它的难度也是很高的，其要点在于如何令对手浮空。

VALIABLE SYSTEM

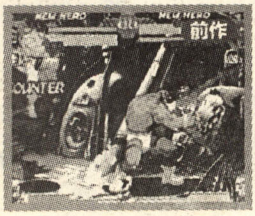
VARIABLE ATTACK

令同伴之间互相交换的攻击系统，发动后玩者控制被呼出的那名角色，但这种攻击也有它的缺点。



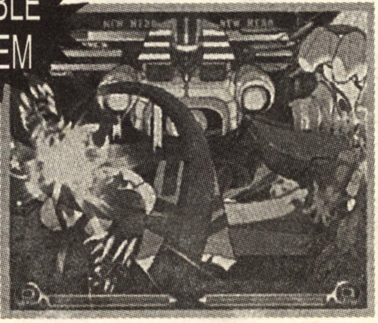
VARIABLE COUNTER

在防御中输入指令可以呼出令外一名角色进行反击，反击的特征视角色的不同而变化。



VARIABLE COMBINATION

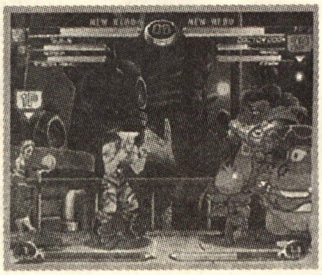
前作已存在的固有合体攻击技，然而，本作的 V. C. 却变成了利用 3 人同时协力以 HYPER COMBO 攻击作为交接的友情合体技，由于是 3 人同时施展 HYPER COMBO 的关系，故此所造成的损伤极大，同时亦能出现 800HIT 以上的攻击效果!



It's New

VARIABLE ASSIST

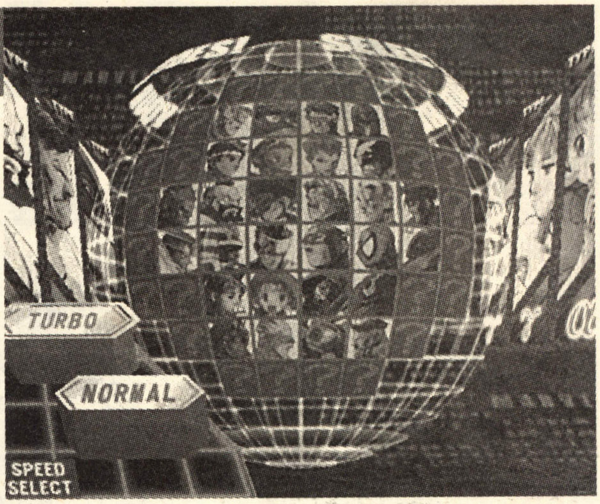
这种系统的特征是令待机的角色进行援护攻击，它的功能与前作中的“特别角色援护”十分类似，不过在本作中玩者所选的角色中在进行援护时不仅可以进行攻击，还可以回复场上那名角色的体力。



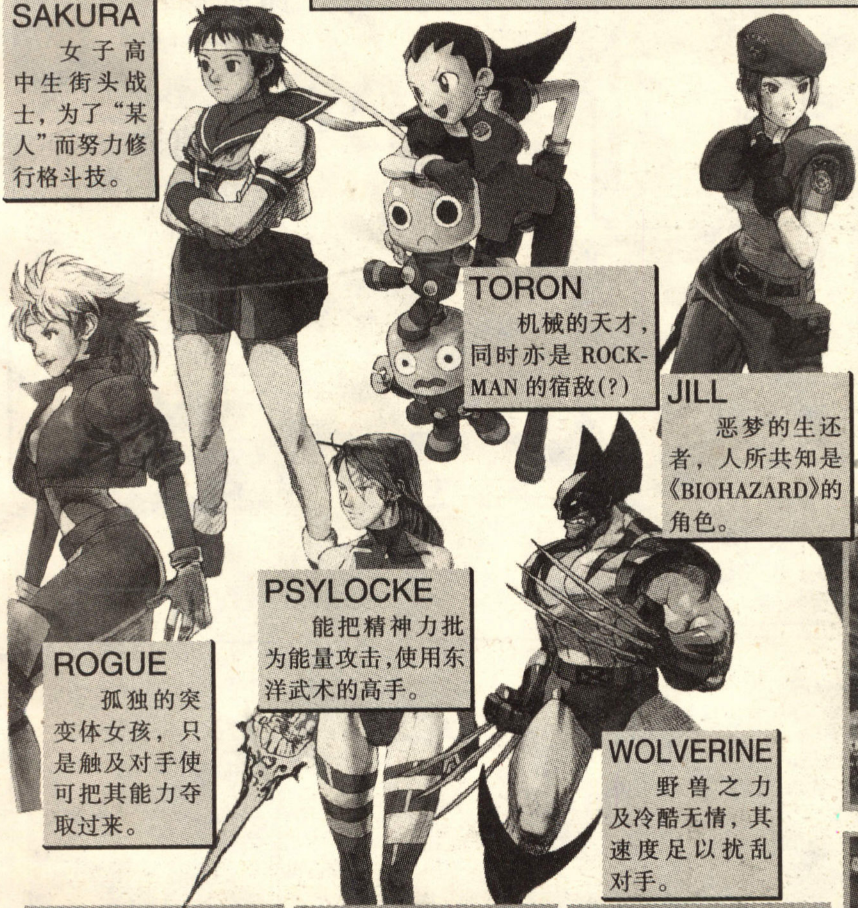
登场角色之谜

相信有不少读者应已知道，除了一般共同登场角色外，DC 版及街机版也有其 DEFAULT CHARACTERS(专用登场角色)，从右图的选择人物画面中已可知 DC 版及街机版的角色也有所分别，而“?”框中的隐藏人物则相信要使用 VMS 中的资料了。

不单如此，本作还有其他相当吸引人的特色。首先是登场角色由原本的大约二十人增加至超过五十人，除了有大家熟悉的 RYU、CYCLOPS、MORRIGAN 和 MAGNETO 等旧人外还有不少新面孔，像来自《BIO HAZARD》的 JILL、《多伦与哥布》的多伦以及久违了的 DR. DOOM 等等，而其中有部份角色是只会在街机版本出现，另一些则只可在 DC 版使用到。此外，街机版与 DC 版互会有连动效果，玩者可一边在家里玩一边带到街机去和朋友较量。



DC 版专用角色



SAKURA
女子高中生街头战士，为了“某人”而努力修行格斗技。

TORON
机械的天才，同时亦是 ROCKMAN 的宿敌(?)

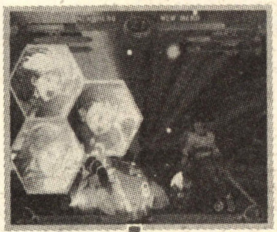
JILL
恶梦的生还者，人所共知是《BIOHAZARD》的角色。

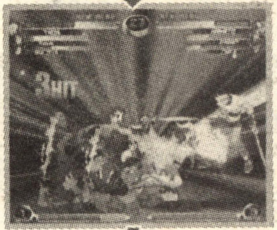
PSYLOCKE
能把精神力批为能量攻击，使用东洋武术的高手。

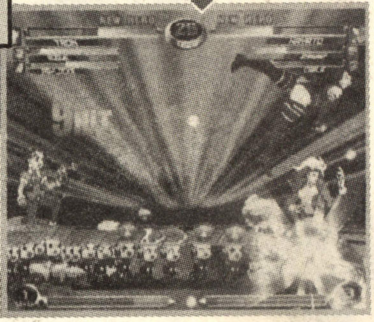
ROGUE
孤独的突变体女孩，只是触及对手使可把其能力夺取过来。

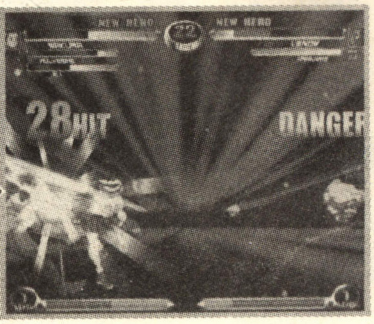
WOLVERINE
野兽之力及冷酷无情，其速度足以扰乱对手。

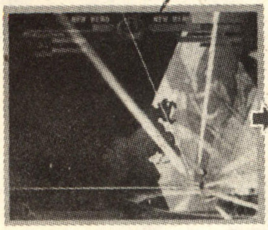
在六个 DC 版专用角色中以生化危机中的女警 JILL 最引人注目。

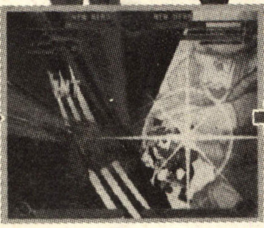


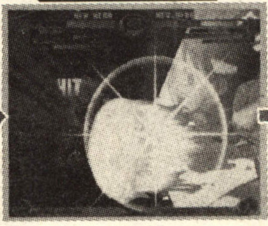






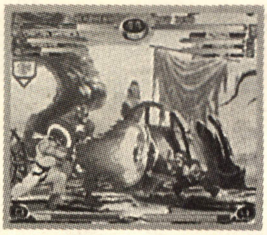






NAOMI/Dreamcast 共通使用角色

在共通角色中，美国漫画英雄侧和 CAPCOM 侧各有 9 人参战，其中 ICEMAN、DOCTOR DOOM、HAYATO、GUILE、ANAKARIS 是初次在本系列中以主要角色出战。



MARVEL SIDE



ICE MAN
如冰一般冷漠的男子，以全身的冰块化作为武器。

DOCTOR DOOM
带上铁面具的独裁者，《S. M. H.》中的强劲敌人。

HULK
拥用开山劈石之力的怪力男，加玛射线的字牺牲者。

CABLE
来自未来世界的佣兵，其父之名为 CYCLOPS!

MARROW
育自地下水道的女战士，自己的骨头就是武器!

CAPTAIN AMERICA
元祖英雄人马。燃烧罢！美国精神！

VENOM
燃烧复仇火焰的邪恶蜘蛛侠，是“正版”蜘蛛侠的宿敌。

CYCLOPS
《X－MEN》原组队长，以眼部光线牵制对手。

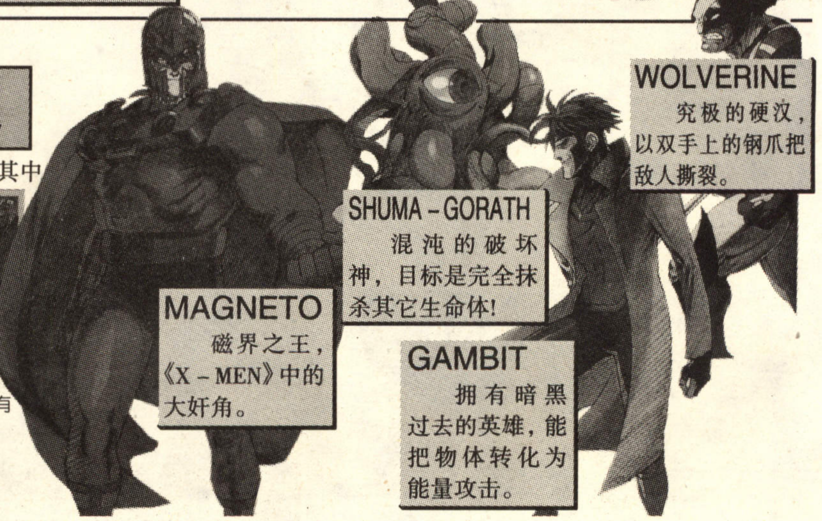
SPIDER－MAN
美国元祖级英雄，以速度扰乱对手。

NAOMI 版专用角色

NAOMI 版的专用角色共有 10 名，其中以两位恶魔战士系的人物最受注目。



◄▲想使用这些角色看来只有去游戏厅了。



WOLVERINE
究极的硬汉，以双手上的钢爪把敌人撕裂。

SHUMA－GORATH
混沌的破坏神，目标是完全抹杀其它生命体!

MAGNETO
磁界之王，《X－MEN》中的大奸角。

GAMBIT
拥有暗黑过去的英雄，能把物体转化为能量攻击。

MARVEL SIDE

CAPCOM格斗游戏史上出场人物最多的作品

CAPCOM SIDE



STRIDER－HIRYU
生于现代的忍者，继前作《M. VS C.》后继续参战。

RYU
孤高的求道家，《STREET FIGHTERS》永远的主角。

ZANGIEF
来自俄罗斯的"赤色旋风"，投技角色的代言人。

HAYATO
炎之赏金猎人，《星斗士》主角首次大玩CROSS OVER。

ANAKARIS
黄金色的绝对神，是否一如《VAMPIRE》中强横。

GUILE
天生注定为空军的兵士，成名绝技"SONIC BOOM"。

SONSON
修行仙术的小齐天大圣，以祖传的如意棒攻击对手。

RUBY HEART
驱驰于大海洋的女海贼，以神秘的魔法操制远程道具。

AMINGO
性格开朗的"植物人"，为探求植物枯死的原因而展开旅程。

BULLETA
可爱的猎人，虽然外表可爱，但攻击极其毒辣！

JIN SAOTOME
操纵人型兵器FRONTIER的战士，今集的超必仍是FRONTIER吗？

JUGGERNAUT
制止不能的人间重战车，拥有100顿怪力的恐怖家伙。

CAPTAIN COMMANDO
CAPCOM世界最大的英雄，其余同伴又会再出战？

MORRIGAN
生于悠久时代的蝙蝠女，是《VAMPIRE》系列中人气度最高的角色。

GOUKI
拳法的究极高手，从来也是隐藏人物的他，在此作中以普通角色身份登场。

SPAWN
In The Demon's Hand

攻略地狱 特别篇

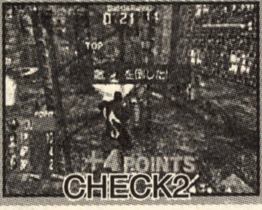
机种:NAOMI 基板　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT
发售日:发售中　其它:最大 4 人通信对战

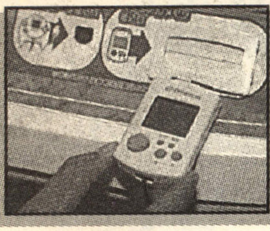


道具非常重要
只要破坏场地中的某些设施就可以获得不同的物品。



击败更强的对手
只要击败最强的对手就可以获得 4 倍的分数。





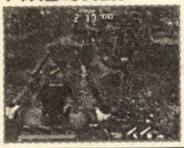


CHECK3 可以使用 DC 的 VMS 和手柄
在游戏的筐体上设置了 DC 的记忆卡和手柄的接口，这对于不习惯街机摇杆的玩家来说这是个相当方便的设计，而且还可以让玩者保存玩时的成绩。

了解角色的类型
在全部 11 名角色中共有两种攻击类型，分别是射击型和格斗型，两种不同类型的角色在使用物品时所体现出的攻击方式也会发生变化，这一点请玩者注意。

射击型
只在装备上武器就可以进行远距离作战，但是在装弹时有动作硬直，这会出现被敌人攻击的机会。

格斗型
这种类型的角色所能装备的一般都是接近战用武器，虽攻击距离较短，但在接近战有压倒性的力量。

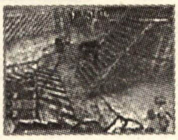


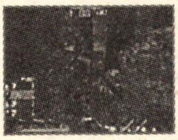


暗的彷徨者 SPAWN（スポーン）



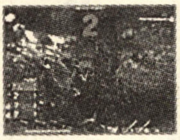
连续攻击:
空手时Ⓐ+Ⓑ





高跳跃:
Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ或开始键

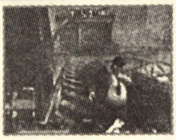
二丁铳:
双手装备同一种武器

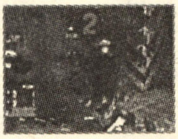


正义的私家侦探 SAM（サム）



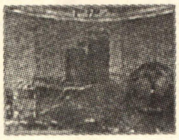
バイタリティ回复:
空手时Ⓐ+Ⓑ





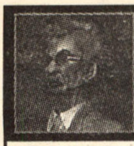
クレイジーパワー:
当体力减少时角色的一切状态上升

武器发现:
将场地上的木箱等物体击坏后可获得武器

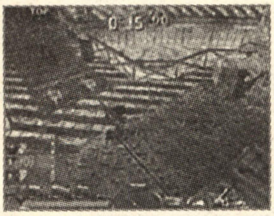


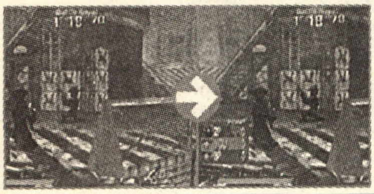
ARC KIDS

射击的名手 トウイッテ TWITCH

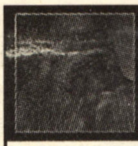


狙击射击：
装备来福枪

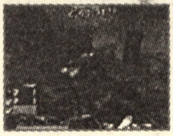


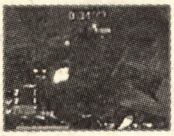


不死身的大魔道师 カリオストロ COGLIOSTRO



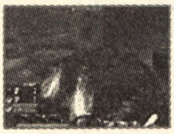
回复：
当手呈绿色时Ⓐ+Ⓑ





火焰球：
当手呈绿色时跳跃后Ⓐ

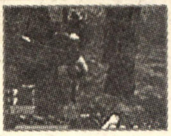
火焰刀：
当手呈橙色时跳跃后Ⓐ

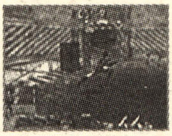


美しき暗杀者 ジェシカ JESSICA



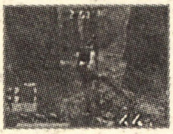
スパイラルアッパーカット：
空手时Ⓐ+Ⓑ后Ⓐ



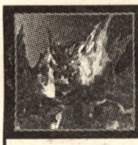


冲刺攻击：
二丁拳铳时相同方向推摇杆2次后Ⓐ

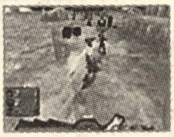
ジェイルキック：
铳装备时Ⓐ+Ⓑ

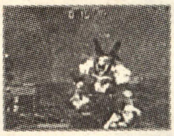


炼狱的魔人 プリムストーン BRIMSTONE



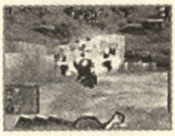
フレイムシェル：
空手时Ⓐ+Ⓑ





第二形态：
Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ
或开始键

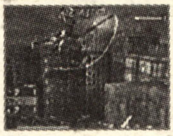
ヘルファイナル：
变身时Ⓐ+Ⓑ

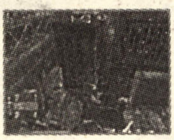


天界的狩人 テイファニー TIFFANY



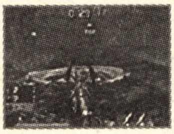
トルネードソード：
Ⓐ+Ⓑ后Ⓐ





空中冲刺：
跳跃后Ⓐ+Ⓑ

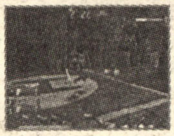
二刀流：
两手装备相同的剑

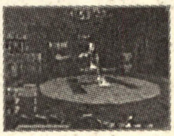


白い杀戮天使 グレース GRACE



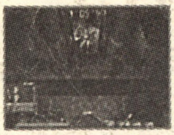
スパイクアロー：
普通装备时
Ⓐ+Ⓑ





トルネードターン：
战斗装备时
Ⓐ+Ⓑ

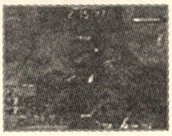
ホバリング：
跳跃后Ⓑ连打

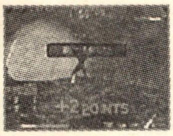


"神"よりの刺客 リディーマ REDEEMER



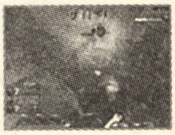
バイタリティ吸收：
スピアアーム时
Ⓐ+Ⓑ





ボムファイナル：
ガンアーム时
Ⓐ+Ⓑ

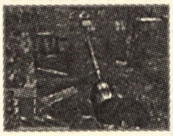
ダッシュホーミング：
空手时Ⓐ+Ⓑ

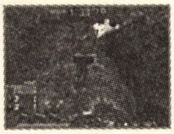


杀人サイボーグ トレマー TREMOR



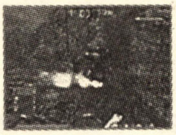
ズームパンチ：
クロー装备时
Ⓐ+Ⓑ





ダブルズーム：
クロー×2
装备时Ⓐ+Ⓑ

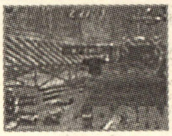
スーパーアーマーダッシュ：
空手时Ⓐ+Ⓑ

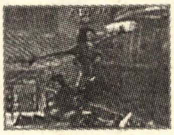


恶魔的道化师 クラウン CLOWN



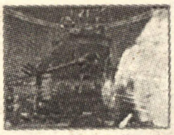
マジックハンドパンチ：
空手时Ⓐ+Ⓑ





バイオレータワに变身：
Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ
或开始键

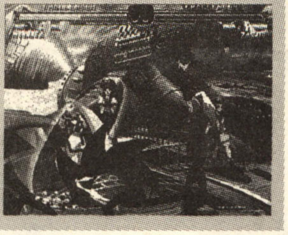
ヘルファイア：
变身后武器变换时
Ⓐ+Ⓑ



攻略地狱 特别篇

GUILTY GEAR X

SYSTEM1　完全防御



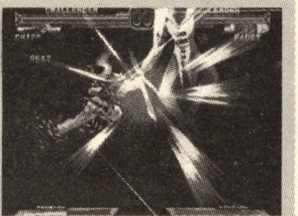
这个系统能够通过绿色的绿色的防御屏障来吸收对手的攻击力。虽然会消耗一定量的 TENSION 槽，但以这种状态来防守必杀技时不会发生损害的情况。

SYSTEM2　格林式连续技

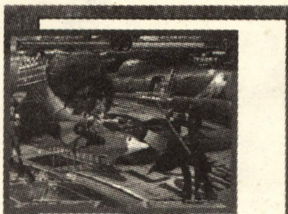


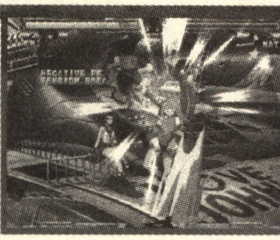
能强劲的进行组合攻击的系统，而且也是迷惑对手的技巧。只要持续按顺序按键就能发出的连续技“ガトリング～”是这个系统的要点。另外，中段判定蹲防不能，击中之后对手处于旋转状态，这时候有机会以空中连续技“DUST ATTACK”攻击，一气取得决定战斗胜负。

SYSTEM2　TENSION



画面下部表示出来的 TENSION 与比通常必杀技更加强劲的“觉醒必杀技”是能够发动从防守状态转向反击的“デッドアングル　ATTACK”的必要因素。两者消耗 GAUGE 量一般都是 50%，即使不是 GAUGE MAX 状态下也有可连续使出。



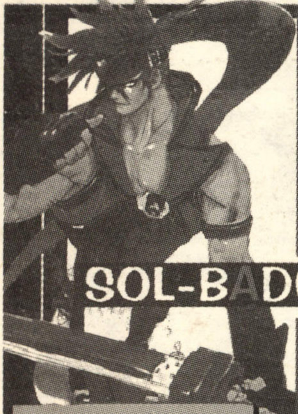


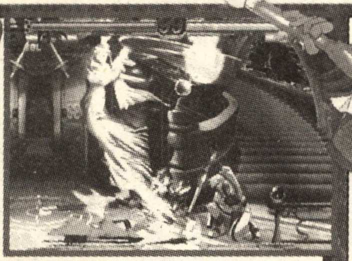


MAY

MAY 是以 JOHNNY 为中心来思考事物的恋爱暴走狂，是个拥有巨大力量的女孩子，由于愤怒而爆发出来的威力很大。愤怒的同时旋转着向斜前方上升的**レスティブローーリニグ**和乘上海豚突进的技巧是他攻击的主体。

技名	コマンド
横にイルカ突進	←溜め→+Ⓢor(HS)
縦にイルカ突進	↓溜め↑+Ⓢor(HS)
レスティブローリング(空中可)	→↓↘+Ⓢ
新・イルカさ～ん	←↙↓↘→+ⓈorⓀorⓈor(HS)(溜め可)
●山田さ～～～ん	↓↘→↓↘→+Ⓢ





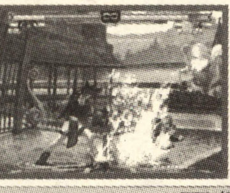
KY KISKe



KY 是担任敌方组织“圣骑士团”首领的年轻剑客，那种罕见的剑术技能是他必杀技的基本。对空技**ヴェイパースラスト**中，虽然仅看飞行道具会觉得与 SOL 很相似，但 KY 的战斗风格却没有他清晰。还有空中**スタンエッジ**也是 KY 特有的。

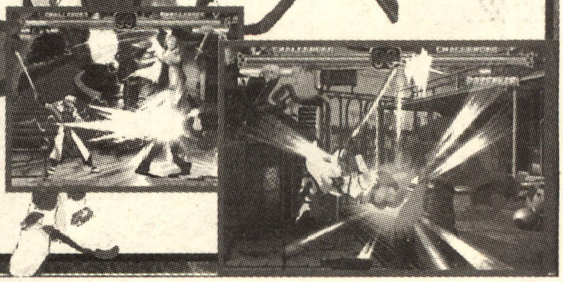
技名	コマンド
スタンエッジ(Ⓢのみ空中可)	↓↘→+Ⓢ or(HS)
ヴァイパースラスト(空中可)	→↓↘+Ⓢ or(HS)
スタンディッパー	↓↘→+Ⓚ
クレシェントスラッシュ	↓↙←+Ⓚ
●ライドザライトニング	→↘↓↙←→+(HS)

SOL-BADGUY

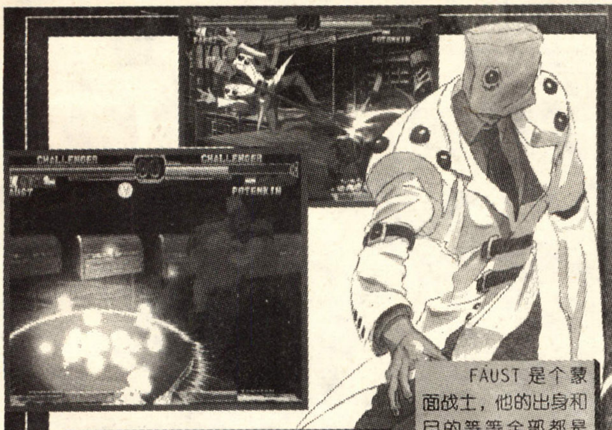


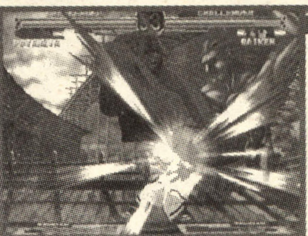
SOL 是生物兵器“ギア”的实验体。他具有卓越的战斗能力，而且在每次战斗中都会有上佳表现。发射火炎的**ガンフレイム**，上升型对空技**ボルガニックウヤイパー**、三角跳踢的**ライオットスタンプ**等拥有良好、强劲的性能。

技名	コマンド
ガンフレイム	↓↘→+Ⓟ
ボルガニックヴァイパー(空中可)	→↓↘+Ⓢor(HS)
ヴァンディットリヴォルヴァー(空中可)	↓↘→+Ⓚ
ライオットスタンプ	↓↙←+Ⓚ
●タイランレイブ	→↘↓↙←→+(HS)



部分角色的必杀技出招方法







FAUST

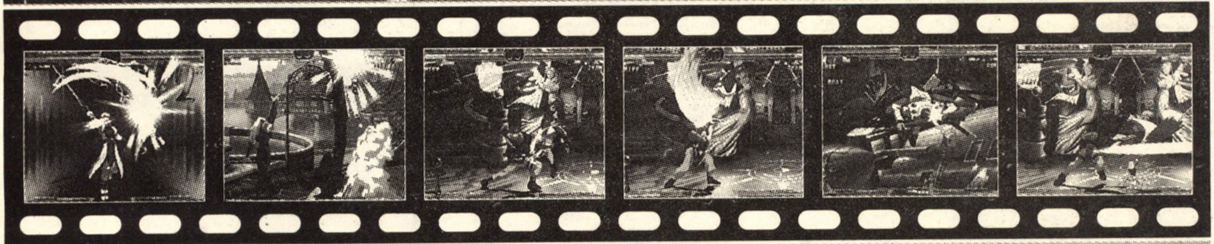
FAUST 是个蒙面战士，他的出身和目的等等全部都是个谜。超过两米八的身高和他手中的那把刀都是很强的武器。把刀向前方猛刺出去的突刺和投掷各种东西的特技，都是他擅长的远距离攻击。

技名	コマンド
レレレ突き刺し	↓↘→+Ⓚ
物投げ	↓↘→+Ⓟ
槍点遠心乱舞	↓↘→+Ⓢ
➡ごーいんぐまいうえい	槍点遠心乱舞中にⒽⓈ
テレポート技（手前）	↓↙←+Ⓟ

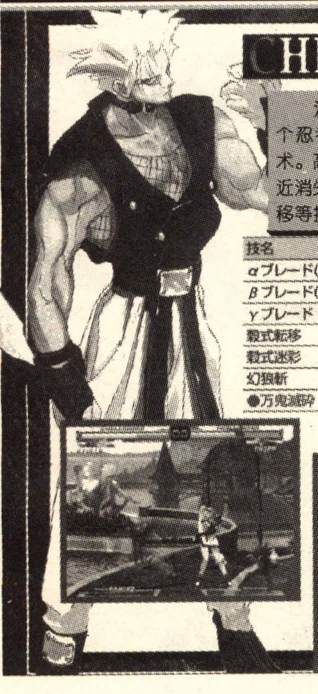
POTEMKIN

从他异常发达的上半身发出来的攻击具有无法计算的威力。伸臂的长度掩盖了动作的迟缓的弱点。高威力投技**ポチョムキンバスター**是他所擅长的。

技名	コマンド
メガフィスト前方	↓↘→+Ⓟ
メガフィスト後方	↓↙←+Ⓟ
スライドヘッド(グラビトンスタンプ)	↓↘→+Ⓢ
ハンマフォール	←溜め→+ⒽⓈ
ポチョムキンバスター	→↘↓↙←→+Ⓟ
●ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+Ⓢ

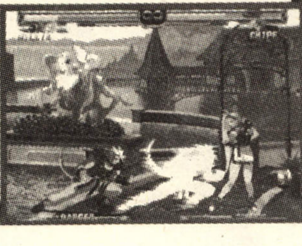


CHIPP ZANUFF



渡过了纷乱少年期的 CHIPP 从一个忍者那里学到了能生出超速度的忍术。高速突进的斩切术**メブレード**，几近消失的高速飞投幻狼斩，瞬间移动转移等技巧都让对手无法捕捉他的身影。

技名	コマンド
αブレード(空中可)	↓↘→+Ⓟ
βブレード(空中可)	→↓↘+Ⓢ
γブレード	←↙↓↘→+ⒽⓈ
斂式転移	↓↓++Ⓟor Ⓚor Ⓢor ⒽⓈ
斂式迷彩	↓↙←+Ⓚ
幻狼斬	←↙↓↘→+ Ⓚ
●万鬼滅砕	↓↘→↓↘→+Ⓚ



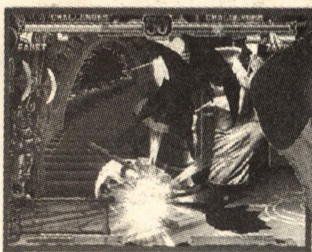
Millia Rage



ザト一下属的暗杀组织的部下，熟练的掌握了暗杀之术。掌握了自由操纵头发的能力，能够用头发发出技巧。新技是**アイアンセイバー**和**バッドムーン**。前者是强袭下段，伸臂很长的攻击，后者是空中突进奇袭技。

技名	コマンド
ラストシェイカー	Ⓢボタン連打
タンデムトップ	↓↘→+Ⓢor ⒽⓈ
バッドムーン	空中で↓↘→+Ⓟ
前転	↓↙←+Ⓚ
アイアンセイバー	↓↙←+Ⓟ
●ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+ⒽⓈ

部分角色的必杀技出招方法

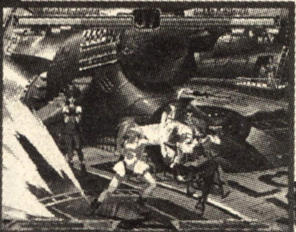



ZATO-1

正好与视力相反，他可以熟练的被影之力支配。首先能过"**エディ**生成"使之与影分离是第一步。为了能够使 ZATO 与"**エディ**"分别移动，先通过感觉像是飞行道具的"突进"和"对空"让"**エディ**"进行攻击，这时本体也可以同时进行攻击。

技名	コマンド
インヴァイトヘル	⬇⬇+Ⓢor㉆
エディ生成	⬇⬊➡+ⓅorⓀorⓈor㉆
➡頭つき	エディ生成中にⓅ
➡突進	エディ生成中にⓀ
➡対空	エディ生成中にⓈ
➡戻れッ!!	エディ生成中に㉆
●ゲイザー化け物	➡⬊⬇⬋⬅➡+㉆

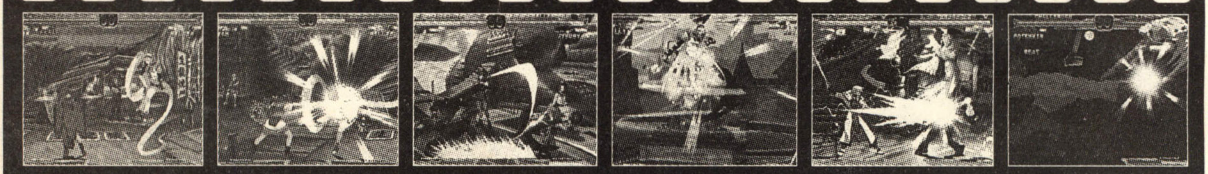





蔵土縁 紗夢

纱梦精通料理和中国拳法，擅长快速的攻击。"**炎を伴う回し蹴り**"是反复小跳跃的中段判定技巧。"回转逆立**ち蹴り**"是上升型的对空技巧。

技名	コマンド
ドラゴンキック	⬇⬊➡+Ⓚ
炎を伴う回し蹴り	⬇⬋⬅+Ⓚ
回転逆立ち蹴り	➡⬇⬊+Ⓚ
突進	⬇⬊➡+Ⓢor㉆
受け流し	⬇⬋⬅+Ⓢ
●エネルギー爆発	➡⬊⬇⬋⬅➡+㉆

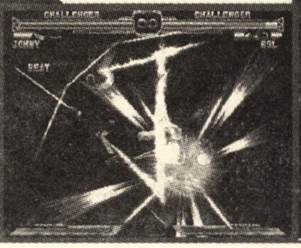




JOHNNY

JOHNNY 被 MAY 昵称为"快贼"的头领。从很痞的外表来看难以想像他是个精通剑道的人。主要技巧是"居合拔主构**え**"，能够分别的向上段（斜上）、中段（横）、下段（斜下）发动攻击。

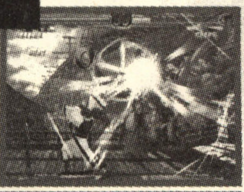
技名	コマンド
居合抜き構え(上段)	⬇⬊➡+Ⓟ(溜めで構え)
居合抜き構え(中段)	⬇⬊➡+Ⓚ(溜めで構え)
居合抜き構え(下段)	⬇⬊➡+Ⓢ(溜めで構え)
➡構えキャンセル	構え中に㉆
本家! ミストファイナー	⬇⬋⬅+Ⓟ
●覚醒技	➡⬊⬇⬋⬅➡+㉆






梅喧 BAIKEN

自幼在战火中失去了朋友和双亲，自己也负上了无法消失的伤，他在防守方面拥有许多强劲的技巧，只有在防守中才能使出的新技——对空风车，能使她迅速旋转进行各种各样的攻击和移动。**ガードダッシュ**是在突进中有防御判定的特殊技巧。



技名	コマンド
畳返し	⬇⬊➡+Ⓚ
対空風車	ガード中に➡⬇⬊+Ⓟ
回り込み	ガード中に➡⬇⬊+Ⓚ
ガードダッシュ	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓚ
妖斬扇(空中可)	➡⬇⬊+Ⓢ
●連ね三途渡し	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓢ

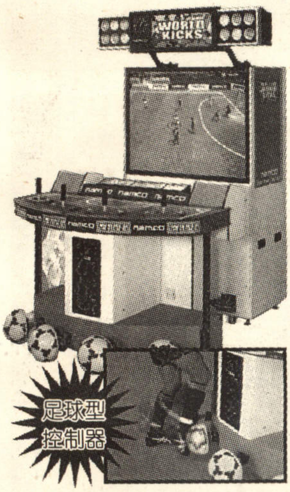
AOU2000
——2000年春季日本街机展部分参展作品简介

NAMCO

NAMCO 初次在 NAOMI 基板上制作的体感仿真游戏"World Kick"。以及可以与 PS 和 DC 进行资料交换的一款摔角游戏，这些新 GAME 都已经在 2 月 26 日的春季日本街机展上登场。

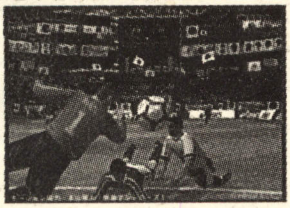
NA MI World Kick

●NAMCO ●3月预定 ●足球 ●NAOMI基板



可以用真实的足球进行PLAY的体感足球游戏

去年在 JAMMA SHOW 上发表的足球 GAME，用筐体下部的球型控制器来操纵游戏中角色的动作，无论是传球还是射门都必需用这个控制器来完成。

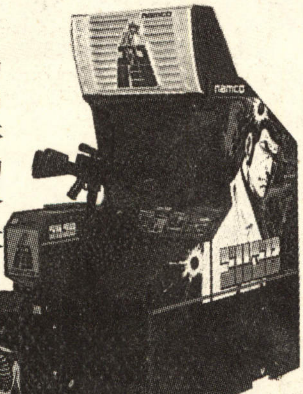


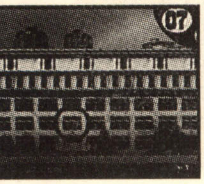
狙击 13

●NAMCO ●3月预定 ●狙击射击

狙击 13 街机最新作

连载了 32 年的漫画作品"狙击 13"，曾经在 FC 时候出现在家用机上，这次的大型体感机更能体现出当狙击手的感觉，游戏中玩者要接受一个又一个任务，在完成任务后收取报酬(分数)。







NA MI 全日本摔角 斗魂列传 4

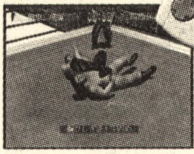
●NAMCO ●今春预定 ●摔角 ●NAOMI基板

DC 版的逆移植!!!

去年 9 月在 DC 上发售的摔角类游戏《斗魂列传 4》已经决定在街机上登场，在这个使了新筐体的 GAME 上有 DC 和 PS 记忆卡的接口，这样玩者可以把家用上的资料带到游戏厅中去玩。







DC版的资料可运用到街机上。

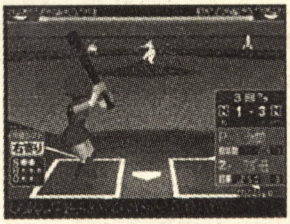
超级棒球 2000

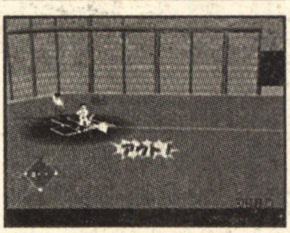
●NAMCO ●3月预定 ●棒球 ●SYSTEM12基板

NAMCO 人气角色总演出

NAMCO 的人气棒球游戏《超级棒球》系列的最新作，应用与斗魂烈传 4 相同的筐体，也可以与即将发售的《超级棒球 4》进行资料交换。





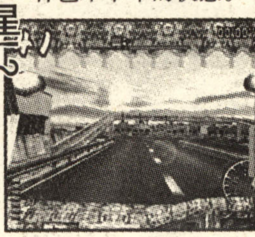


卡车狂走曲

●NAMCO ●未定 ●RAC

卡车小子之星5

以艺术卡车为起题材的模拟驾驶类赛车游戏，在 GAME 中玩者要在规定时间内通走全部 5 个关卡，玩者可以在其中体会到开这种艺术卡车的快感。





CAPCOM

CAPCOM 的展台上最引人注目的是与 DC 版连动的《漫画英雄 VS. CAPCOM2》，这个游戏的街机版与 DC 版都各自的专用角色，使这个系列更富魅力。

名称	类型	发售日
MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	对战 ACT	3 月预定
MARS MATRIX	SHT	未定
着メロコレクション	ETC	发售中

NAOMI

MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes

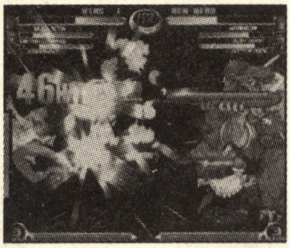
●CAPCOM ●3 月预定 ●对战 ACT ●NAOMI



与 DC 连动后可以使角色增加

美国漫画英雄中的角色与 CAPCOM 的人气角色进行大混战的对战格斗游戏，也是“VS”系列的最新作，本次应用了 3 对 3 的战斗方法，废除了中攻击键，采用了更为华丽的战斗系统，与 DC 之间的角色互换也是乐趣之一。





BANPRESTO

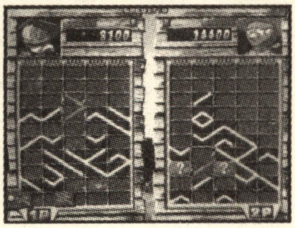
BANPRESTO 在 WS 上制作的优秀方块类游戏“GUNPEY”，已经有了街机版，游戏中还有许多该厂的人气角色。

名称	类型	发售日
GUNPEY	PVZ	发售中

GUNPEY

●BANPRESTO ●发售中 ●PVZ

新类型的益智类游戏，WS 版曾有不错的销售量，游戏的玩法十分新颖，街机版还增加了许多新的模式，无论是对 COM 还是对人，本游戏都有它独特的乐趣。

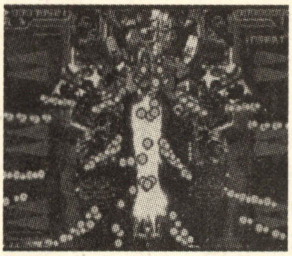


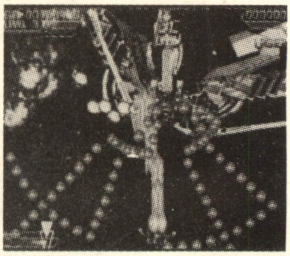
MARS MATRIX

●CAPCOM ●未定 ●SHT ●CP－SYSTEM Ⅱ

继《GIGA WING》后的第二款射击游戏

由 CAPCOM 的协作公司推出，它曾经在早些时候推出过街机版和 DC 版的《GIGA WING》，本作虽不是它的继篇，但依然保留过前作中的那促爽快感，夸张的得分系统仍然是游戏的买点。





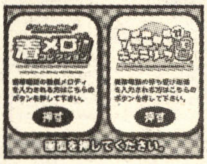
着メロコレクション

●CAPCOM ●发售中 ●ETC

与携带式电话进行资料交换的机体

玩者可以用自己的携带式电话与它进行 LOGO 或铃音资料交换，这款机体中设置了许多以 CAPCOM 游戏角为 LOGO 的画面以及丰富的游戏音乐铃声供爱好者下载。









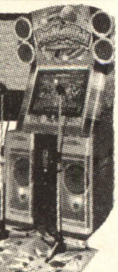
JALECO

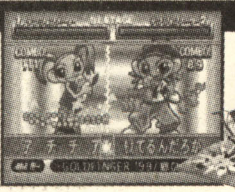
由 JALECO 制作的用歌声来 PLAY 的音乐游戏。

名称	类型	发售日
DREAMAVDITION	音乐	未定

DREAMAVDITION

●JALECO ●未定 ●音乐游戏





这是从音乐游戏诞生以来颇受注目的筐体，屏幕前有两支话筒，游戏画面上会出现不同曲调的歌词，看起来很像卡拉 OK 机，这款游戏可以说是向传统游戏发出的挑战。

KONAMI

展出了许多 BEATMANIA 系列的新作，这些音乐类型游戏也是 KONAMI 在街机市场中的主攻方向，但愿都可移植到家用机上。

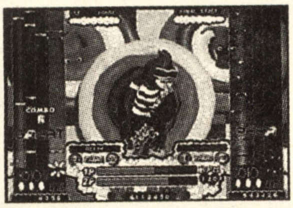
名称	类型	发售日
BEATMANIA Ⅲ	BEMANI	3 月予定
BEATMANIA Ⅱ DX 3rk Style	BEMANI	发售中
POP'N MUSIC4	BEMANI	3 月予定
疯狂吉它 3RDMIX	BEMANI	3 月予定
打鼓机 2NDMIX	BEMANI	3 月予定
GUNMANIA	SHT	未定
北斗之拳	拳击模拟	未定

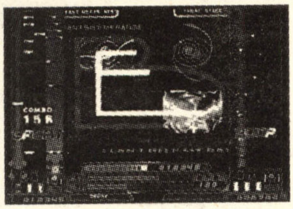
BEATMANIA Ⅲ

●KONAMI ●3 月予定 ●BEMANI



是正统的系列第三代，增加了 10 种背景画面，玩者可以把自己介到的分数用软盘(3.5 寸)拷贝下来。游戏中的曲目也增加了 20 多种。





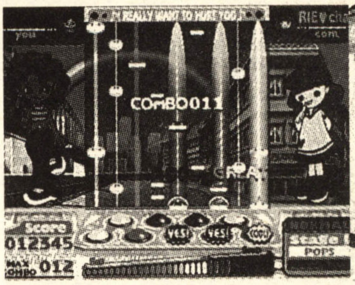
POP'N MVSIC4

●KONAMI ●3 月予定 ●BEMANI

"4"终于可以进行通信对战了!!



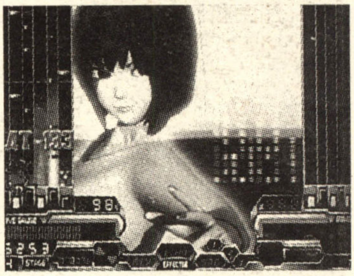
拥有 9 个按键的"POP'N"系列的第 4 作，应用了新的筐体，并且支持通信对战，可以与对手进行竞赛，收录了 80 支曲目，其中有 15 曲是完全新作的，可以说是系列中的最强作。



BEATMANIA Ⅱ DX 3rdStyle

●KONAMI ●发售中 ●BEMANI

游戏中增加了降低难度的"LIGHT7"模式，很适合初玩者，这也是 DX 系列的第 3 作，游戏中的双重 PLAY 模式十分充实，要想玩好需要长时间的练习，除此之外要想保持高超的手法，每天的练习也是下分必要的。



彩京

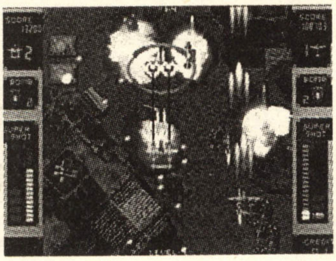
在彩京的展台上除"1945 PLUS"外还有一款动作类的益智游戏，很像以前的挖金子。游戏性与可玩度十分高。

名称	类型	发售日
STRIKE 1945 PLUS	MVS	未定
挖金战士 Ver. B	PUA・ACT	发售中

STRIKE 1945 PLUS

●彩京 ●未定 ●SHT ●MVS

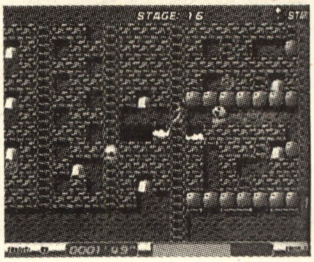
彩京的人气纵版射击游戏《STRIKE 1945》系列的加强版，利用 SNK 的传统基板 MVS，登场的机体共有 7 种，共中包括了隐藏机体，机体的性能差别较大，在使用上要多注意一些。



挖金战士 Ver. B

●彩京 ●发售中 ●PUA・ACT

以简单的规则来进行游戏的经典，游戏的特征是利用角色来挖掘画面上的墙壁，以达到获得宝特的目的，这个作品的关数很多，而且越到后来难度越大。是个很考验玩者智力的 GAME。



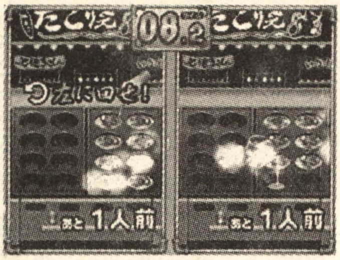
TAITO

FANS 们的焦点都集中在“电车 GO”系列的新作上，另外还有一些操作简单的 GAME，看来这种游戏逐渐又在街机中流行起来。

名称	类型	发售日
电车 GO! 3	电车运转	3 月予定
回转～!!	TAB	未定

回转～!!

●TAITO ●未定 ●TAB



操作十分简单的迷你游戏，玩者靠转动筐体上的手柄，来控制游戏内的动作，收录了近 20 种这样的小 GAME。当然游戏也需要过硬的技术才行。

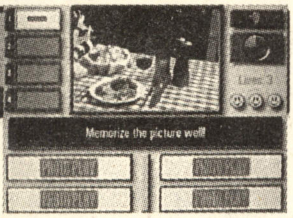
TECMO

经过新调整后的《死或生 2 世纪版》以及新的体育游戏和益智游戏，使 TECMO 近期名气大增。

名称	类型	发售日
DEAD OF ALIVE2 世纪版	3D 对战格斗	发售中
フォトプレイ	PUZ	未定
打砖块	TAB	未定
TECMO WORLD CUP 世纪版	SOC	未定

フォトプレイ

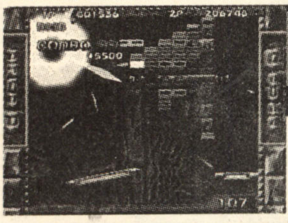
●TECMO ●未定 ●PUZ



以前曾经在欧洲的游戏中心内登场，这次是亚洲的移植版，游戏的内容以迷你 GAME 为主，各类游戏的玩法现在还未明朗。

打砖块

●TECMO ●未定 ●TAB



可玩性与游戏性很高的游戏，无论是家用机还是街机都有不同的版本，这次的作品中增加了许多新的空物。

Tecmo World CUP 世纪版

●TECMO ●未定 ●SOC



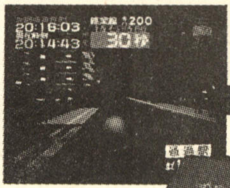
TPS 系列的第 11 个作品，也是 200 年的纪念版，予定收录 32 个国家的球队，并且增加了评价系统，不知能否移植家用机？

电车 GO! 3～通勤编～

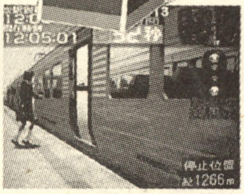
●TAITO ●3 月予定 ●电车运转 GAME

更加真实地体现出模拟驾驶的感觉!





从本作中加入了时间的概念，玩者从 PLAY 开始的时刻会反应到游戏中，也就是说如果你晚上进入游戏厅的话，那么游戏中就会在夜间开车，游戏的难度也会发生变化。另外，游戏中依然会加入新的路线，驾驶员临危应变的能力是绝对要具备的。



NAOMI Dead of Alive 2 世纪版

●TECMO ●发售中 ●3D 对战格斗 ●NAOMI 基板

已经举行了全国格斗大会(日本)



这是本次 TECMO 最受注目的产品，与铁拳 TT 一样可以进行组对战，并且增加了以前没有的新模式。而且本作的北美 DC 版已经发售，并且还会在 3 月底在 PS2 上发售，不知 DC 的日版会什么时候出现。





SAMMY

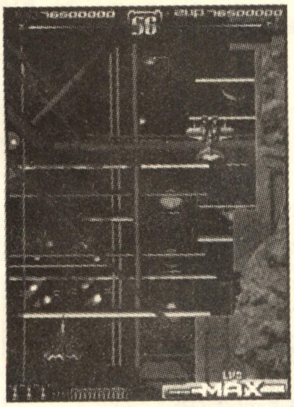
SAMMY 在本次大会上公布了两个新游戏，其中以对战游戏ギルティ・キ“3X”最受欢迎。

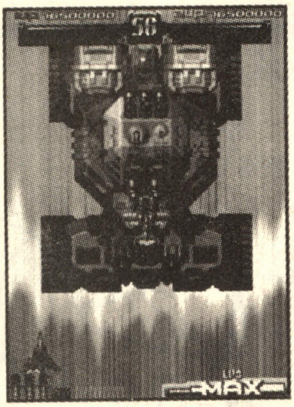
名称	类型	发售日
ギルティ・ギアX	2D 对战格斗	5 月予定
Change Air Blade	纵卷轴射击	发售中

Change Air Blade

●SAMMY ●发售中 ●SHT

属于对战型射击游戏的异类作品，利用画面上的两架飞机来破坏对手，两架飞机的其中一架为前卫，另一个为后卫，利用它们性能的差别，来向强大的 BOSS 挑战。





SETA

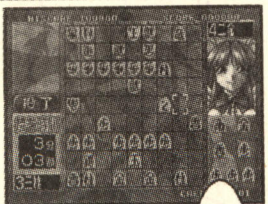
SETA 很久没有发表新作品了，本次它利用 ALECK64 基板(与 N64 互换)发表了两款新游戏。

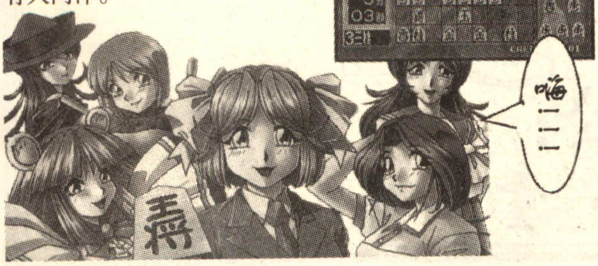
名称	类型	发售日
五月阵战 3	将棋	发售中
バリアント シュヴァンツアー	纵卷轴射击	近日发售予定

五月阵战 3

●SETA ●发售中 ●TAB ●ALECK64

由于是将棋，所以游戏的规则不是太熟悉，而且这种类型的街机既使在日本也很少有人问津。



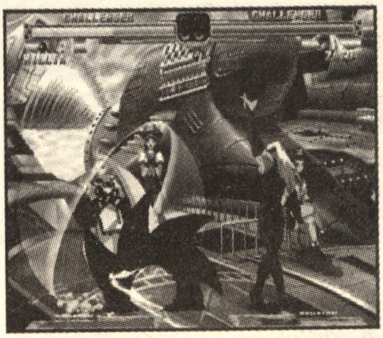


NAOMI ギルティ・ギアX

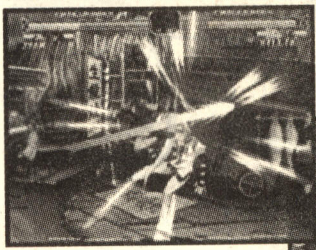
●SAMMY ●5 月予定 ●对战 ACT ●NAOMI 基板

PS 人气对战格斗游戏
在 NAOMI 上 POWER UP!!

巨作的对战格斗游戏，曾在 PS 上获得了好评，本次经过大幅强化后在 NAOMI 基板上基场，游戏的画面与 CAPCOM 的“漫画英雄 VS. CAPCOM 的华丽程度不相上下。本次游戏中还增加了两名新角色，这样选用的人数就是 11 人，但不知在游戏正式面市时是否会有新的隐藏角色。

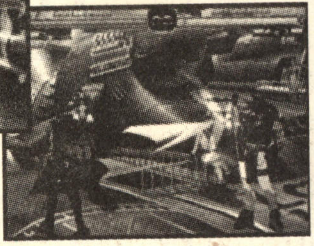


本作中增加的两个新角色



藏土绿・沙梦

グラトヘリ・ジヤム



ジョニー

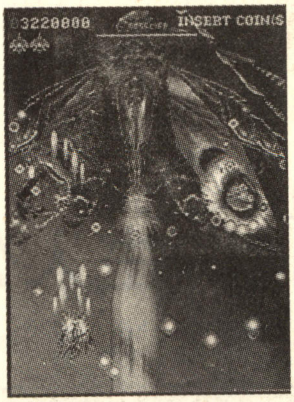
JOHHNY

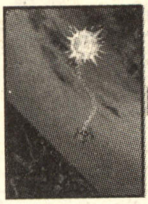
バリアント ジュヴァンツアー

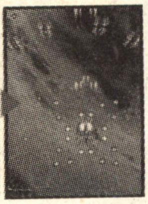
●SETA ●近期予定 ●SHT ●ALECK64

新感觉，新操作的射击游戏

采用对应 N64 3D 摇杆操作的新感觉射击游戏，由于使用 ALECK64 基板，所以有很大机会移植到 N64 上(模拟器?)，游戏中加入了许多特殊攻击，并且可以吸收敌人的武器与自机融合，这样就可以提升机体性能。

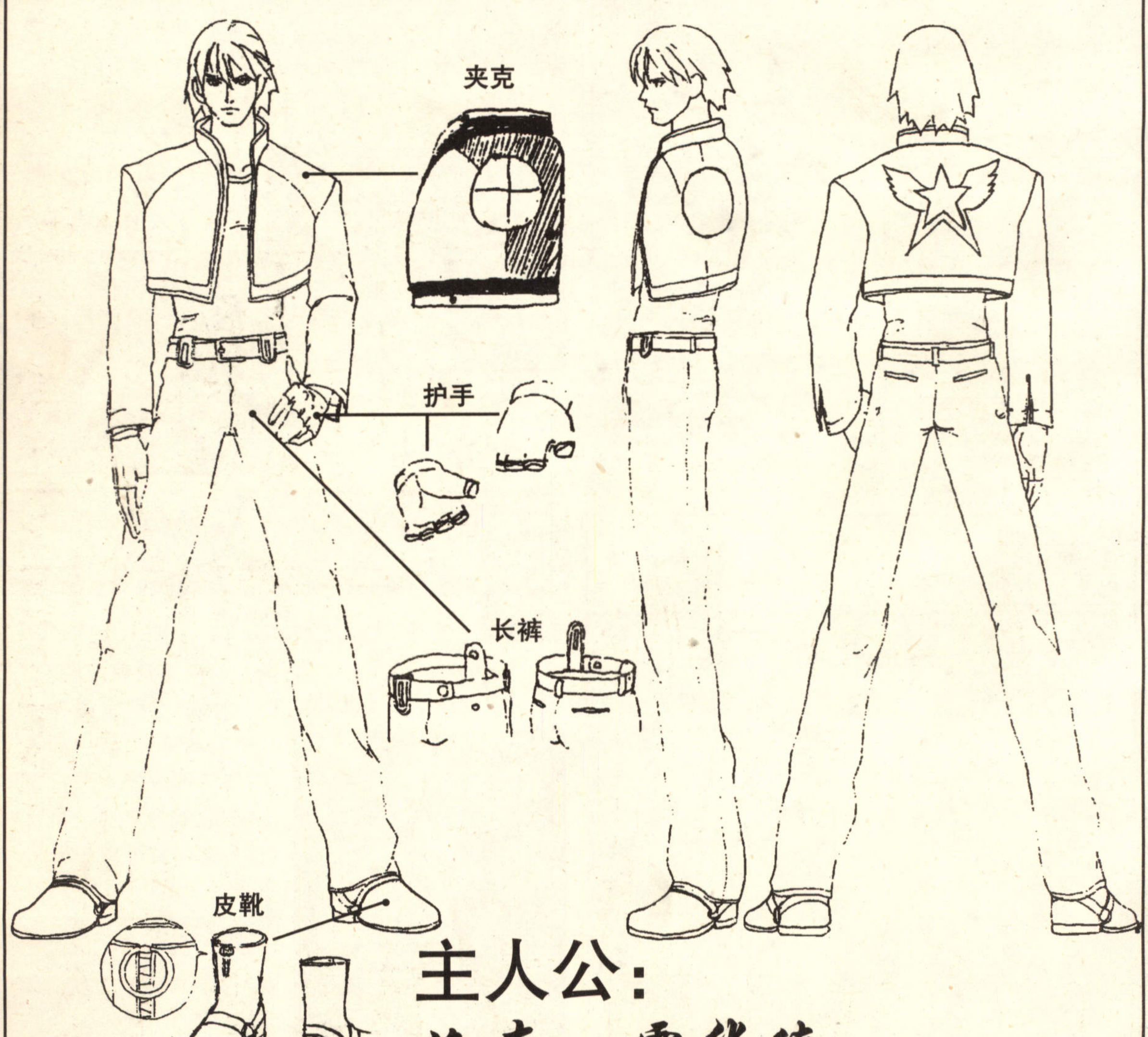






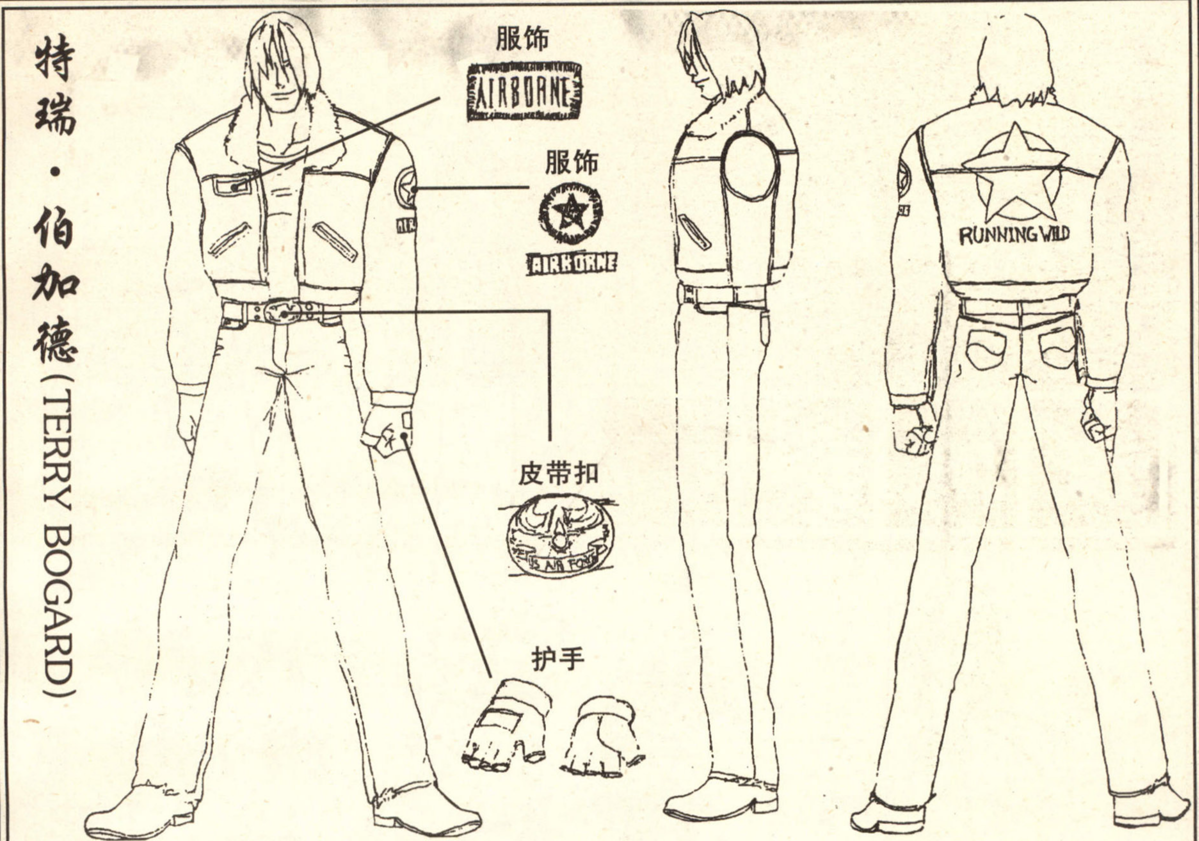
饿狼 MARK OF THE WOLVES

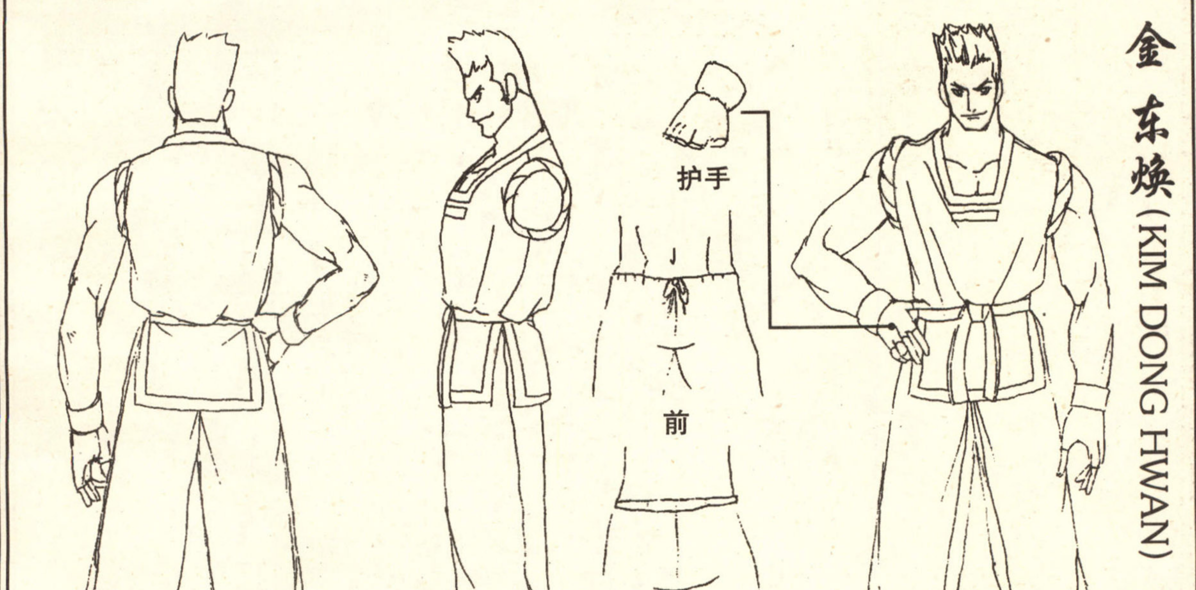
设定资料 VOL. 12

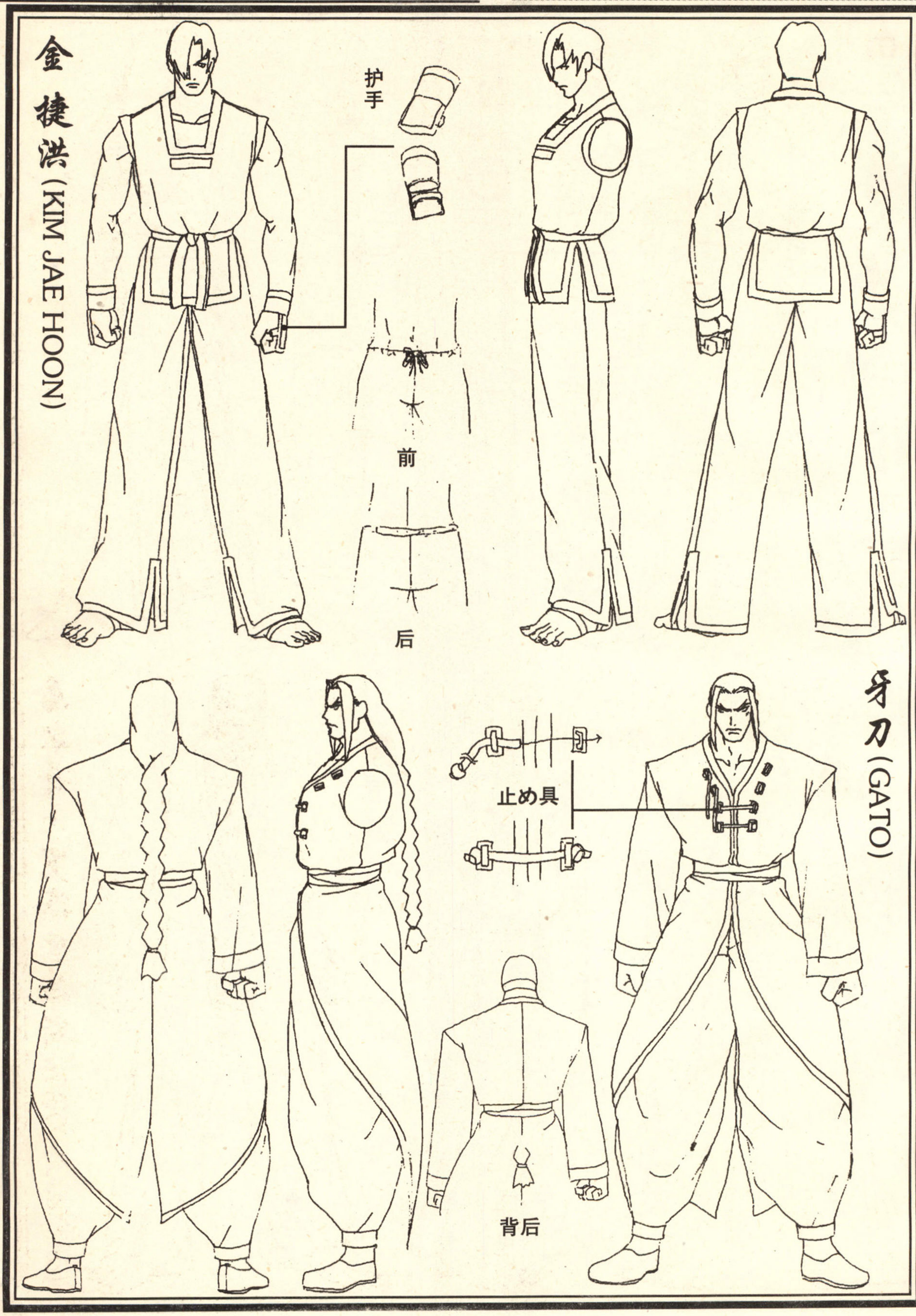


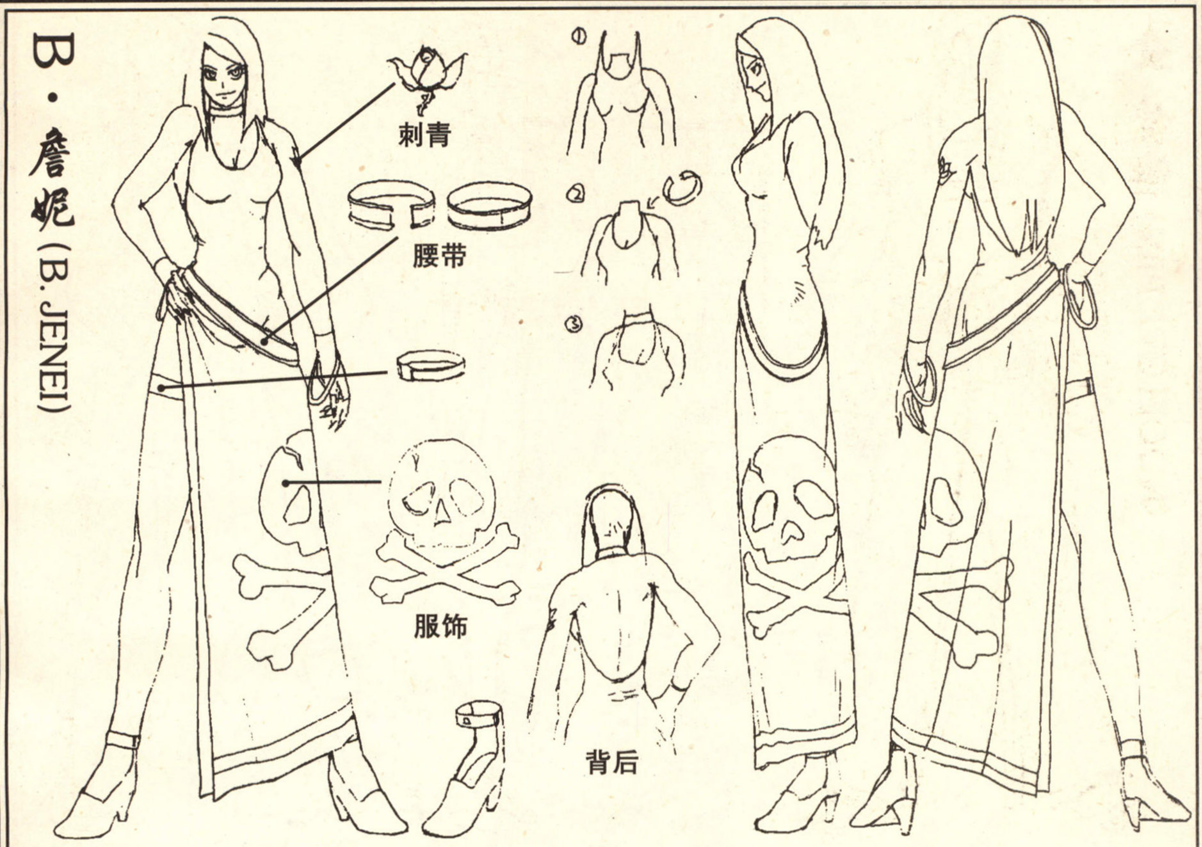
主人公：

洛克·霍华德(ROCK HOWARD)

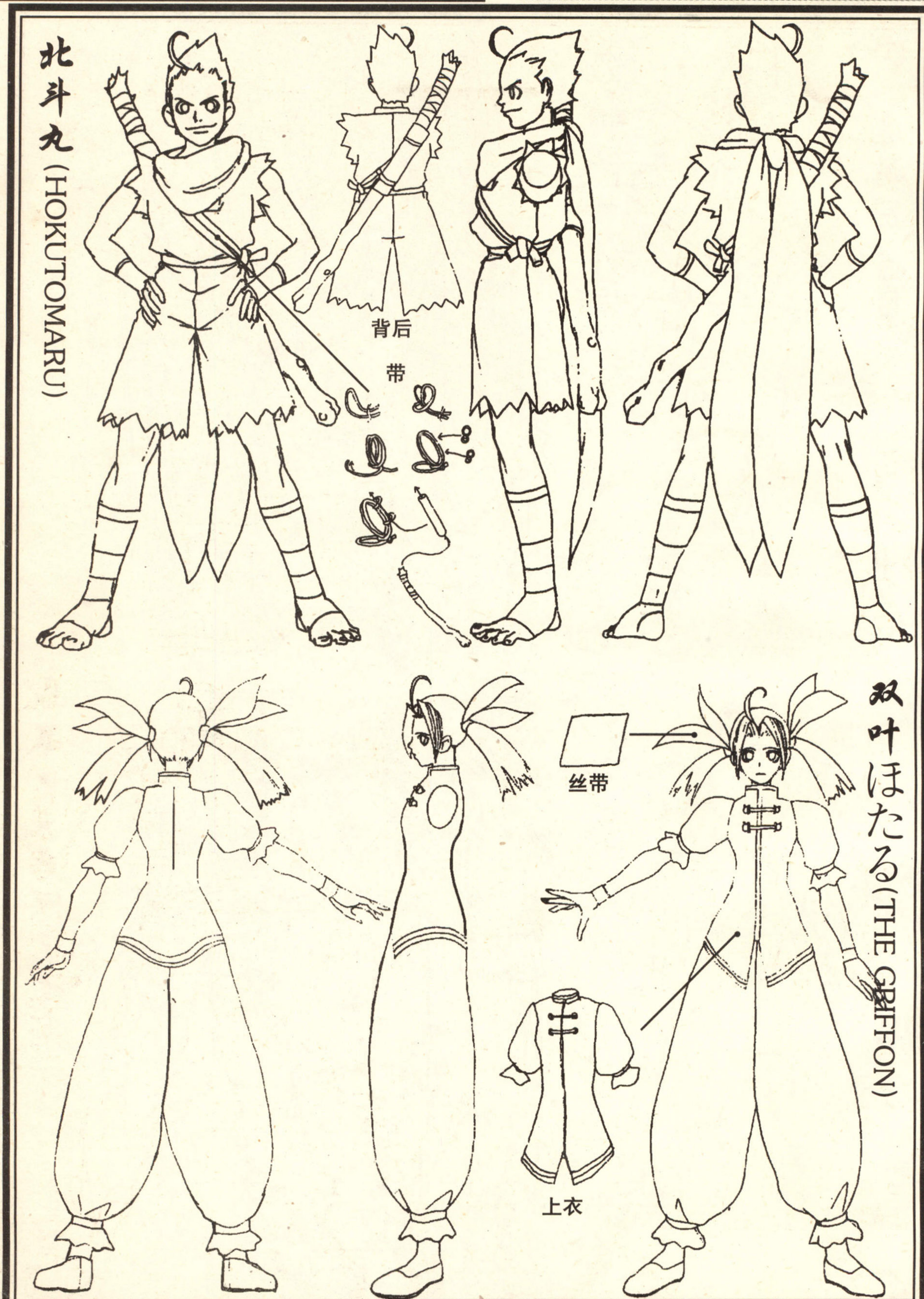

特瑞·伯加德(TERRY BOGARD)
服饰
AIRBORNE
服饰
AIRBORNE
RUNNING WILD
皮带扣
护手

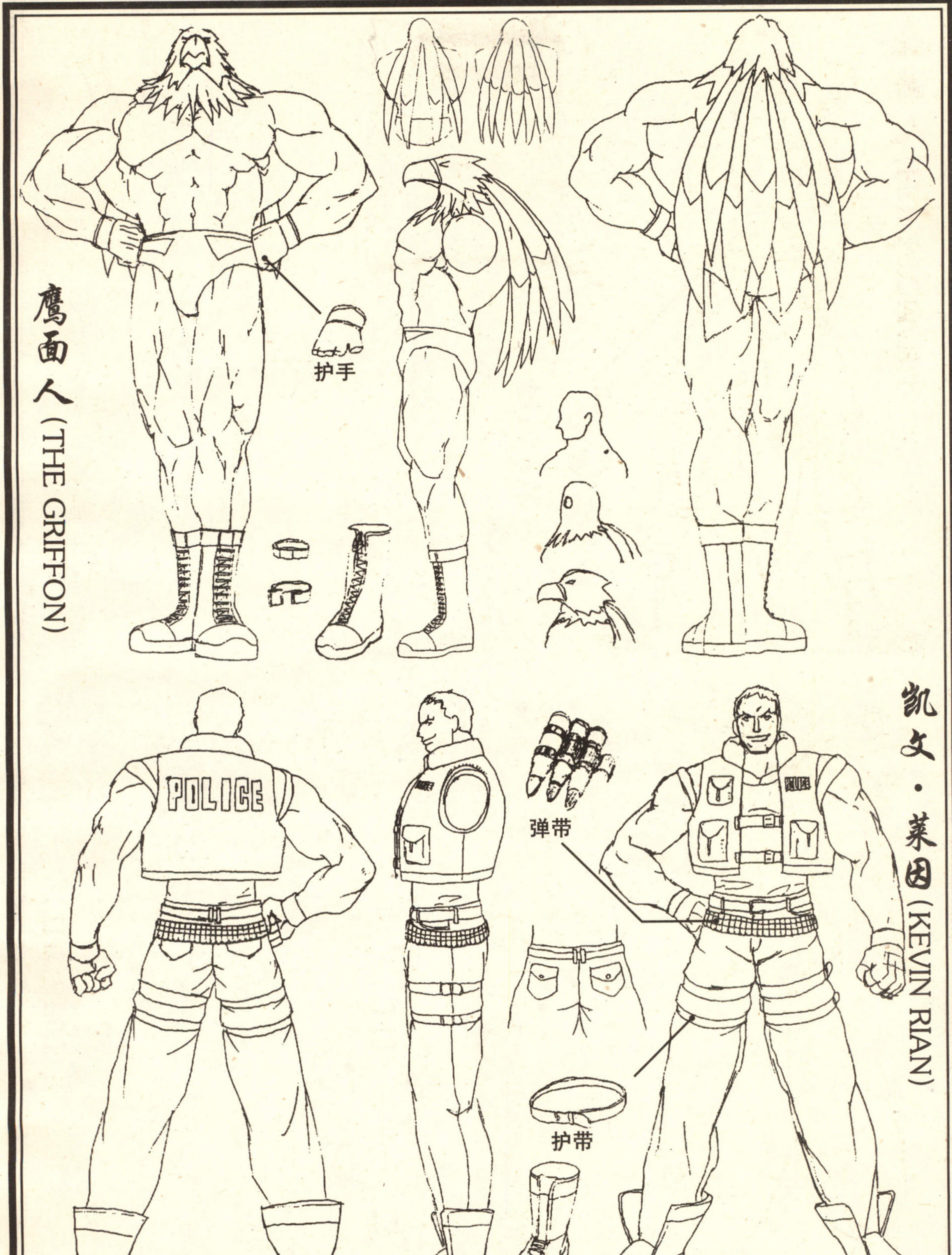

金东焕(KIM DONG HWAN)
护手
前
后
脚部

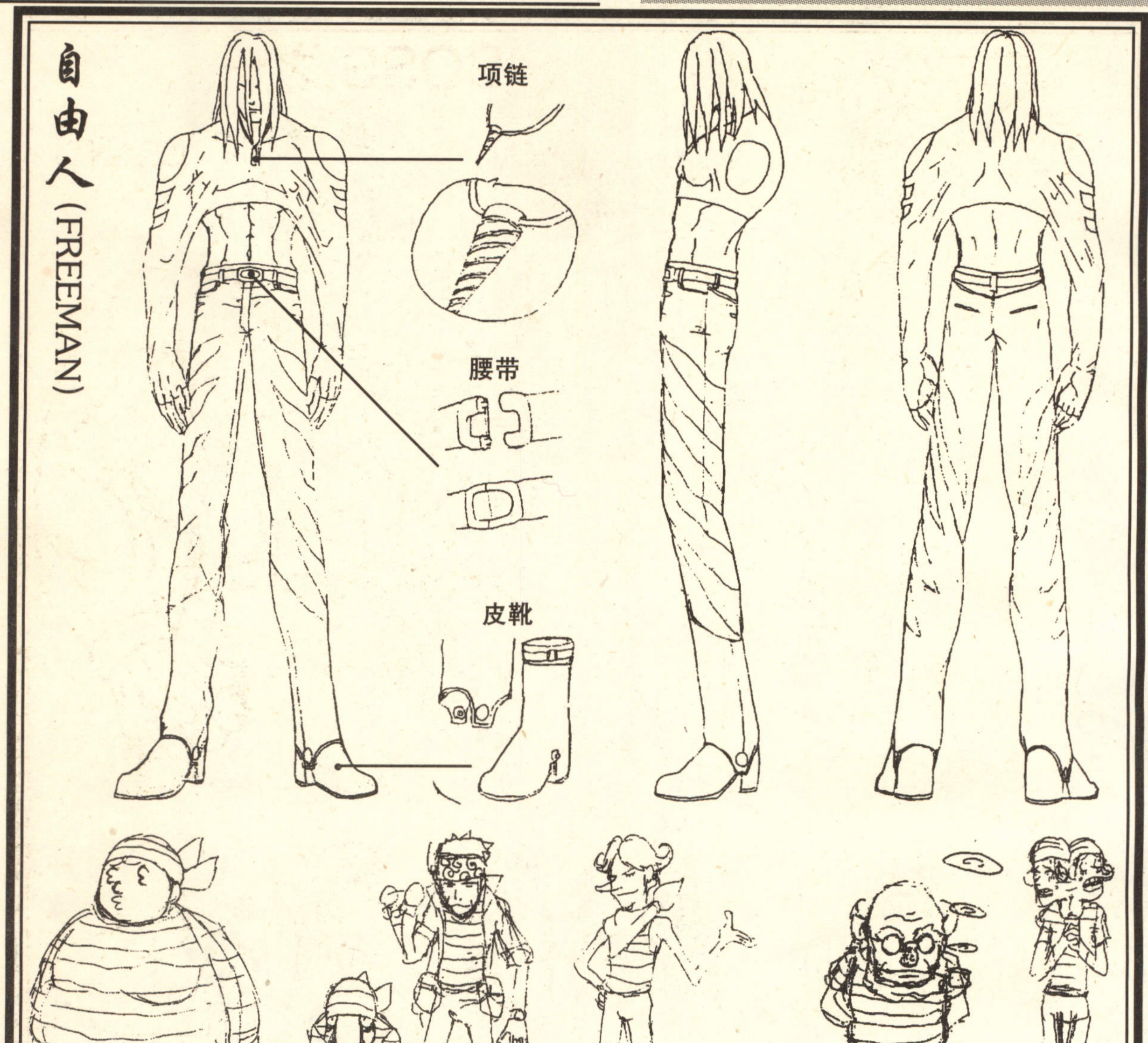

金捷洪(KIM JAE HOON)
护手
前
后
牙刀(GATO)
止め具
背后

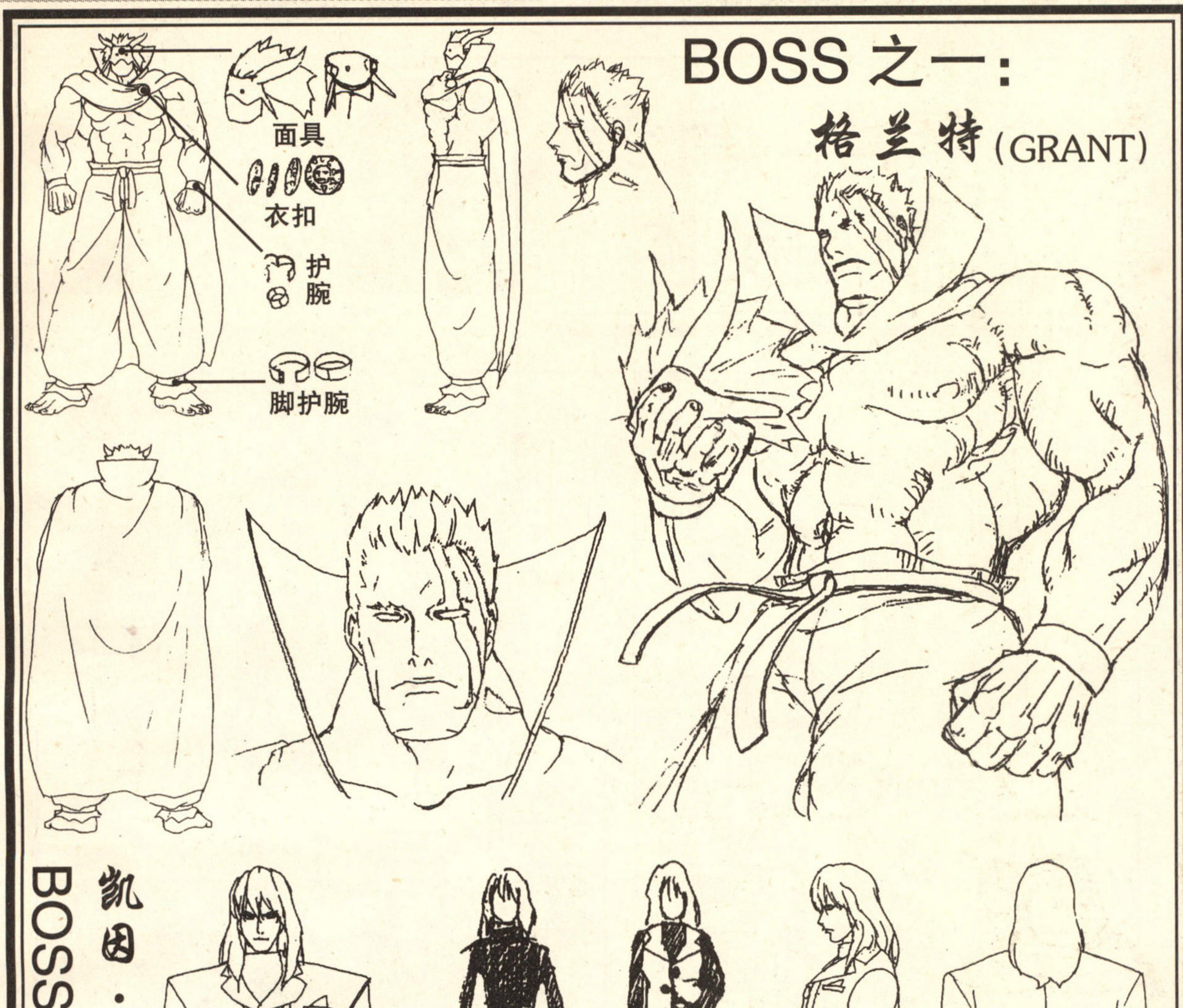

B·詹妮(B.JENEI)
刺青
腰带
服饰
背后
①
②
③


马尔哥·罗德里格斯(MARCO RODRIGOEZ)

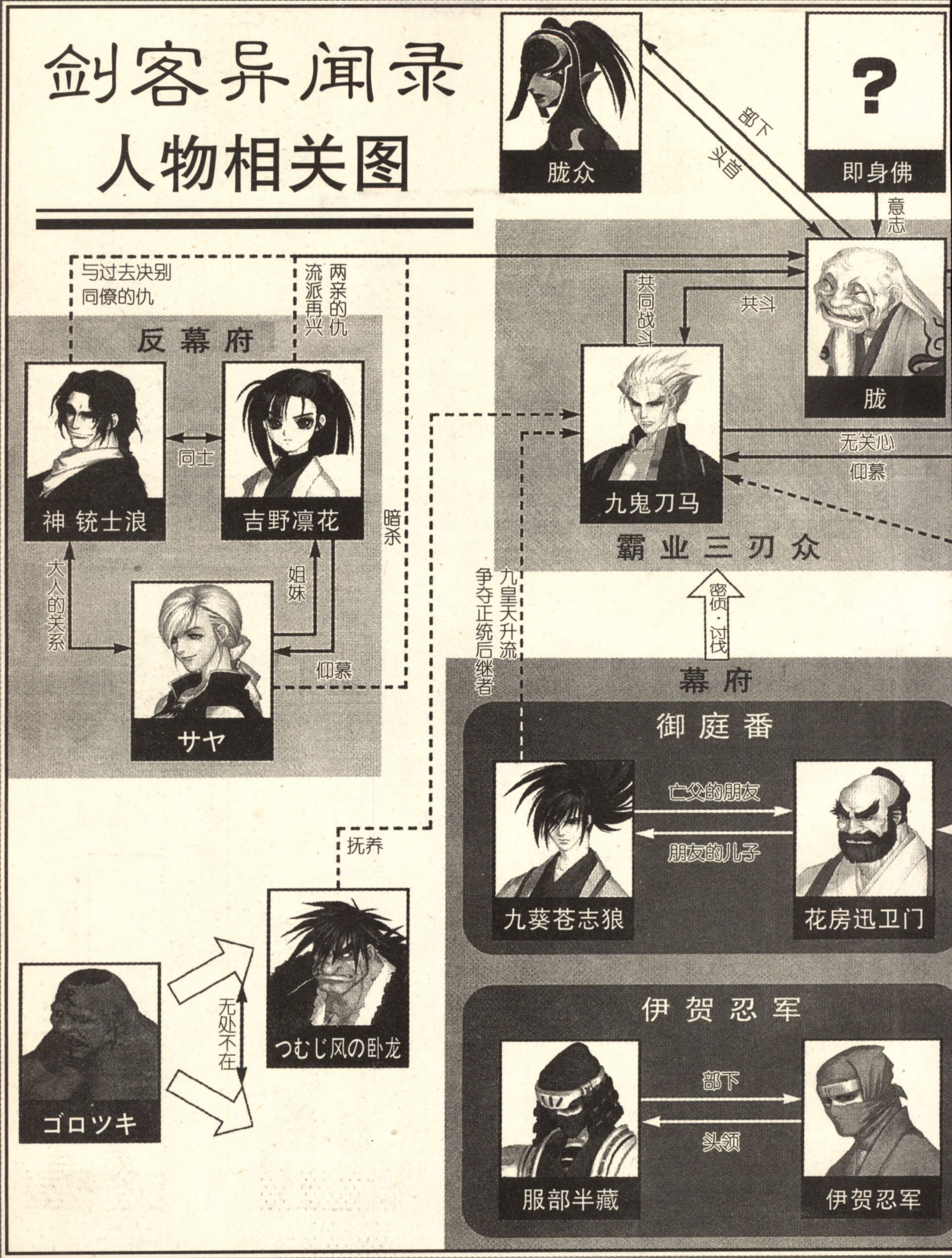

北斗丸(HOKUTOMARU)
背后
带
双叶ほたる(THE GRIFFON)
丝带
上衣

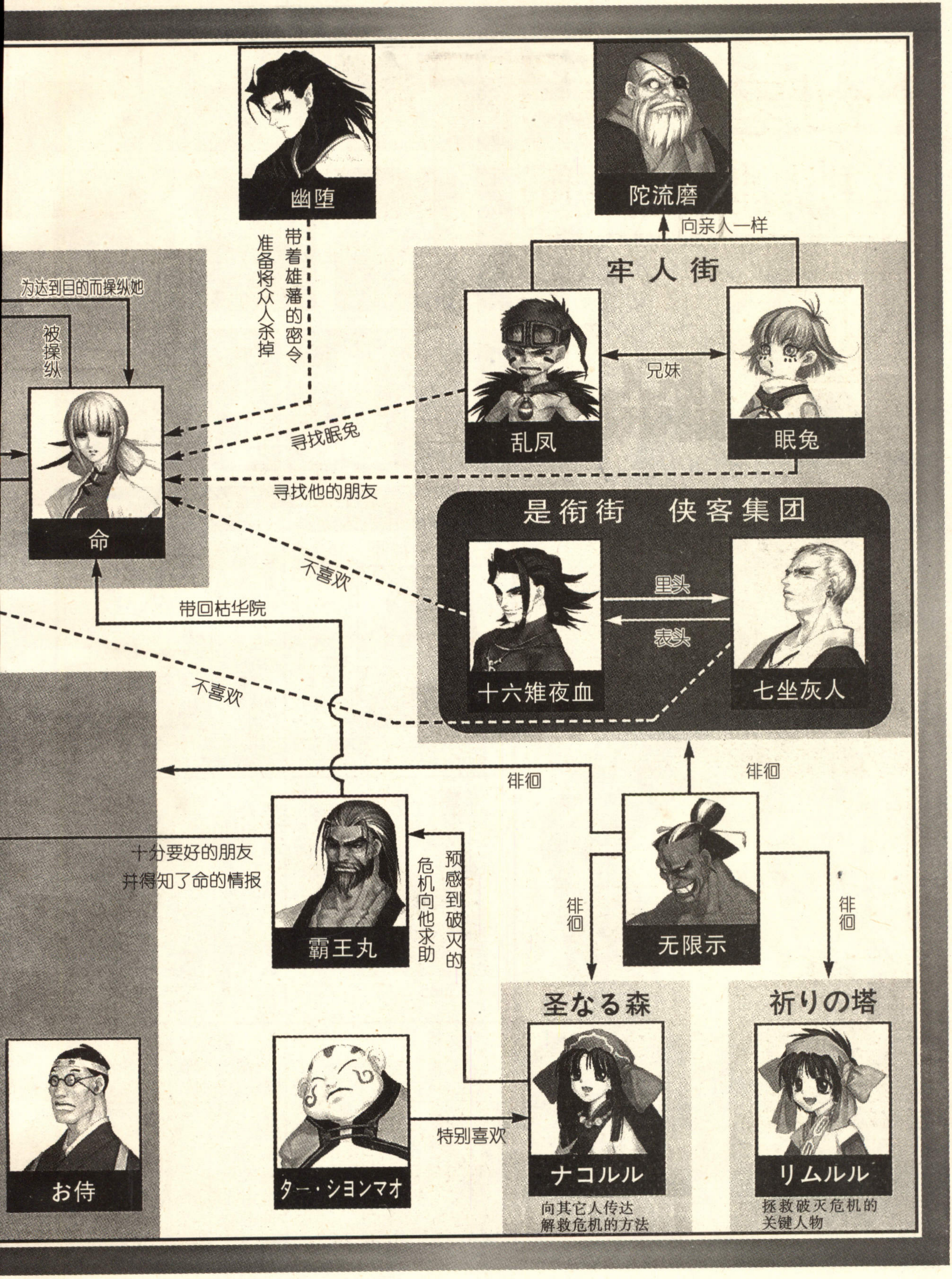

鹰面人(THE GRIFFON)
护手
弹带
凯文·莱因(KEVIN RIAN)
POLICE
护带
皮靴


自由人(FREEMAN)
项链
腰带
皮靴
POLICE
POLICE


BOSS之一：
格兰特(GRANT)
面具
衣扣
护腕
脚护腕
BOSS之二：
凯因·R·海因莱因(KAIN R. HEINLEIN)
手套
上衣绘制过程
皮靴

剑客异闻录
人物相关图


胧众
即身佛
部下
头首
意志
胧
共同战斗
共斗
与过去决别
同僚的仇
流派再兴
两亲的仇
反幕府
神 铳士浪
同士
吉野凛花
暗杀
大人的关系
姐妹
サヤ
仰慕
九鬼刀马
无关心
仰慕
霸 业 三 刃 众
密偵·讨伐
九皇天升流
争夺正统后继者
幕 府
御 庭 番
九葵苍志狼
亡父的朋友
朋友的儿子
花房迅卫门
抚养
つむじ风の卧龙
无处不在
ゴロツキ
伊 贺 忍 军
服部半藏
部下
头领
伊贺忍军



幽堕
陀流磨
向亲人一样
带着雄藩的密令
准备将众人杀掉
为达到目的而操纵她
被操纵
牢人街
兄妹
乱凤
眠兔
寻找眠兔
寻找他的朋友
命
是街街　侠客集团
不喜欢
里头
表头
十六雉夜血
七坐灰人
带回枯华院
不喜欢
徘徊
徘徊
十分要好的朋友
并得知了命的情报
危机向他求助
预感到破灭的
霸王丸
徘徊
无限示
徘徊
圣なる森
祈りの塔
お侍
ター・ションマオ
特别喜欢
ナコルル
向其它人传达
解救危机的方法
リムルル
拯救破灭危机的
关键人物

角色专访

特别篇

特瑞·伯加德

超必杀技

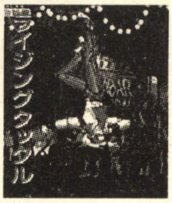






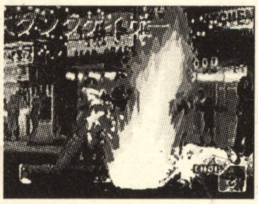
必杀技





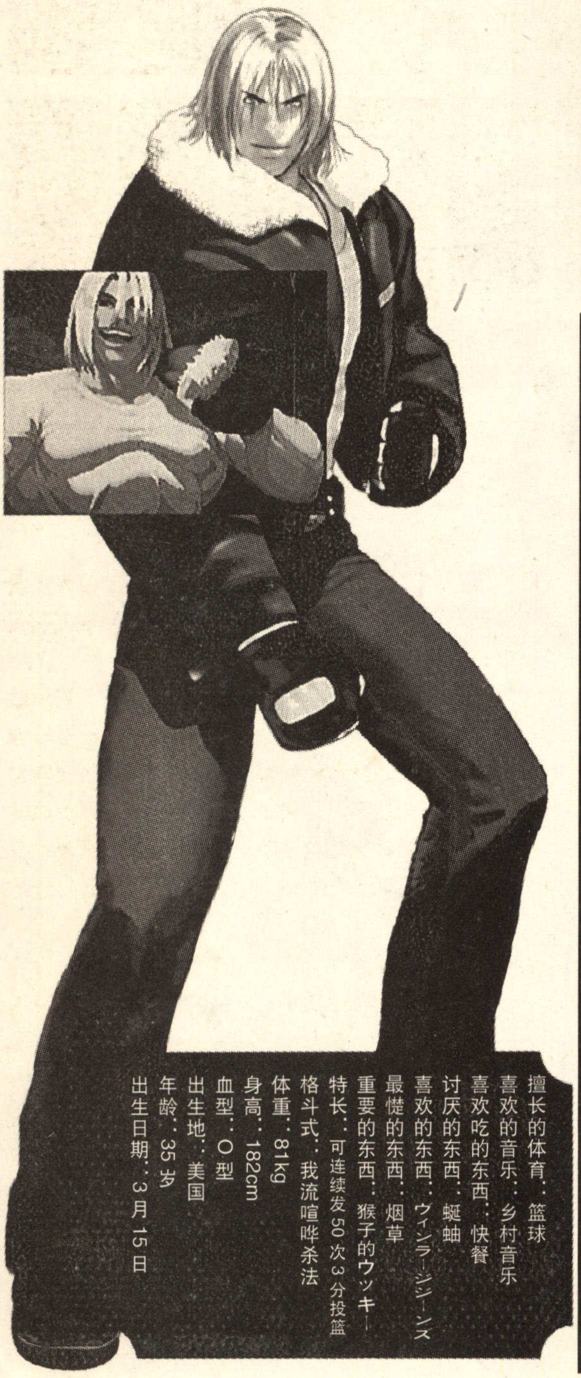


ストライカー动作



T.O.Pアタック

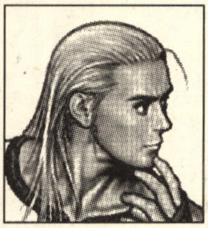




擅长的体育：篮球
喜欢的音乐：乡村音乐
喜欢吃的东西：快餐
讨厌的东西：蜒蚰
喜欢的东西：ウィンラージジーンズ
最憎的东西：烟草
重要的东西：猴子的ウッキー
特长：可连续发50次3分投篮
格斗式：我流喧哗杀法
体重：81kg
身高：182cm
血型：O型
出生地：美国
年龄：35岁
出生日期：3月15日

相关人物

安迪·伯加德



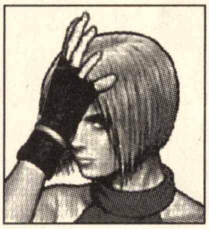
特瑞的亲弟弟。与年纪不小却还没有工作的哥哥不同，是个坦实，意志坚强的人。他和不知火舞间的亲密关系成为佳话。

洛克·霍华德



特瑞拾来的吉斯·霍华德的遗子。具有与生俱来的格斗天分，在与特瑞漫无目的的旅行中，看过了许多国家的格斗大会，磨炼着自己的技艺。

布鲁·玛丽



原名是玛丽·莱昂。与特瑞有着类似的经历，因此成为关系要好的朋友。实际上有人认为她是特瑞的恋人，职业是私家侦探。

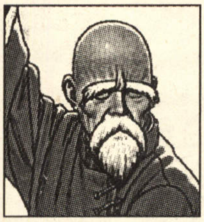
东丈



被称为是泰拳史上最强的斗士。他是伯加德兄弟的亲密朋友，也是有实力的对手。在当地是出了名的顽皮，不听管束的年轻人。

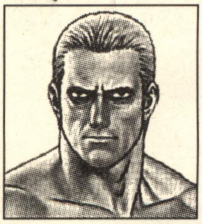
唐福禄

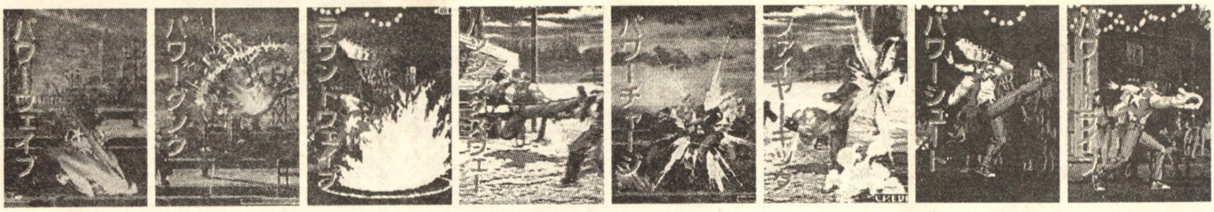
八极拳的高手，是特瑞养父杰夫·伯加德、吉斯、和特瑞兄弟的师傅。对特瑞来说，他像祖父一样。



吉斯·霍华德

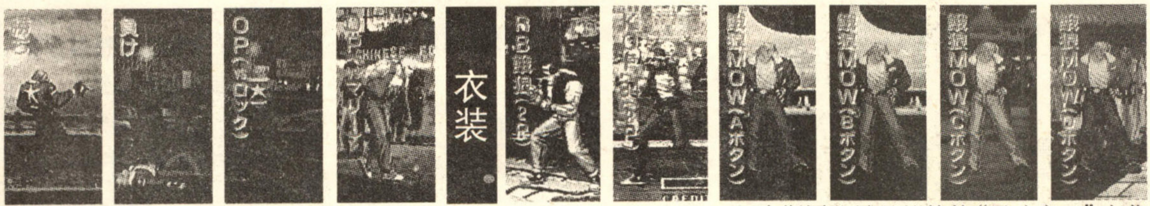
南镇的统治者。杀害伯加德兄弟养父“杰夫·伯加德”的祸首。后来被特瑞及其伙伴将他送进坟墓。





潜在能力





主なエンディング集



经历了各种战斗
向最强的格斗家迈进

特瑞他们这些通过战斗而成长起来的人们的少年时代

特瑞和安迪对生身父母已经没有什么记忆。而且连关开父母的情况也完全不知。

两个人在还是婴儿的时候，被养父杰夫·伯加德捡来并收养。恐怕对于杰夫来说养孩子是很辛苦的，但两个孩子很敬仰他。

特瑞他们向杰夫的师傅唐福禄学习武术。跟随杰夫去武场练习。

但是好景不长。

在特瑞还小的时候，杰夫被人杀害了。谁都知道这是吉斯干的，但都无法将他绳之以法。

特瑞他们再一次成为孤儿，离开南镇。他们下定决心要为养父复仇。

舞台是南镇
特瑞的战斗生涯

养父被杀后，已过去了10年。特瑞重返南镇。这其间他一直在自修我流武术，在无数的街战中形成的自己的战斗风格。

特瑞重返南镇的原因自然是替养父报仇，干掉吉斯。由于他要替父报仇，那么南镇也就会趋于和平了吧？但是事态并没有这么顺利地发展。

吉斯同父异母的弟弟“黑暗帝王”克劳萨，与奇迹般死里逃生的吉斯将南镇卷入战斗的漩涡中。特瑞也被卷入与之殊死搏斗。特瑞身处在战斗的世界里，但是在特瑞的战斗生涯中，这也仅仅是刚开了个头。

10年后……
又一个传说的开始

与吉斯决斗后过了10年。特瑞离开南镇，与一名少年去旅行。那名少年是吉斯的遗子，名叫洛克·霍华德。

与吉斯的战斗中，特瑞与洛克像是命里注定的一样邂逅了。特瑞都是亲自教他学习，给他指点方向。因为自己就是被养父杰夫捡来带大的孤儿，他将养父给予他的爱同样给了洛克。当然因为自己是使洛克成为孤儿的祸首，所以也就对他有特别的感情。

虽然两人有着复杂的关系，但处得相当好。在生活中，为了偏食的特瑞，洛克亲自下厨；特瑞还把自己的标志性帽子给了洛克。

相隔十年后，特瑞接到了格斗大会“Kmg of Frghters”的邀请函……

吉斯已经死了，招开大会的目的何大呢？抱着怀疑的态度，特瑞要去解开这个迷。

南镇经历了十后的混乱期。回想起那段日子，血气方刚的特瑞要向大会挑战。

设定原画



开发者的评价

这次担任特瑞的设定，所以只就“Mark of the Wolves”版来谈谈。

那么，因为这次的特瑞设定是即“RB2”十年后的一个设定。毕竟已35岁了，多少稳重了一些，所以像“在バーンナックル时并不表现出太高兴”啦，“跳跃时没有翻跟斗”等等，考虑了很多。

有人说随着特瑞年龄的增长，技艺也趋向成熟。

无论何时，朝气勃勃的特瑞兄弟还需要各位多多指教。

Q&A

请SNK先生对有关人物回答一些问题。

Q:特瑞是怎么认识洛克的?

A:刚开始遇见洛克的时候，特瑞觉得他是跟自己一样，是个流浪的少年。虽然得各他是杀父仇人的儿子，但是却无法伯掉这个得不到爱的孩子。也特就是这样。

但是打败了吉斯后，对仇恨感到了厌恶，将自己的所学传授给洛克。

Q:在“饿狼MOW”中，特瑞剪掉了长发，是从何时开始改变发型的呢?

A:一直以来是长发，但洛克对他的发型吹毛求疵，于是就将头发散开了，这种状态已有4、5年了。

Q:可不可以谈谈特瑞与玛丽的关系?

A:两人经常联系，特瑞回南镇时，就好像要去见玛丽。(目击人丁的证言)

感觉上很好，但由于他们保持着若既若离的关系，使周围的人会觉得很着急。

电子游戏广场

完全攻略



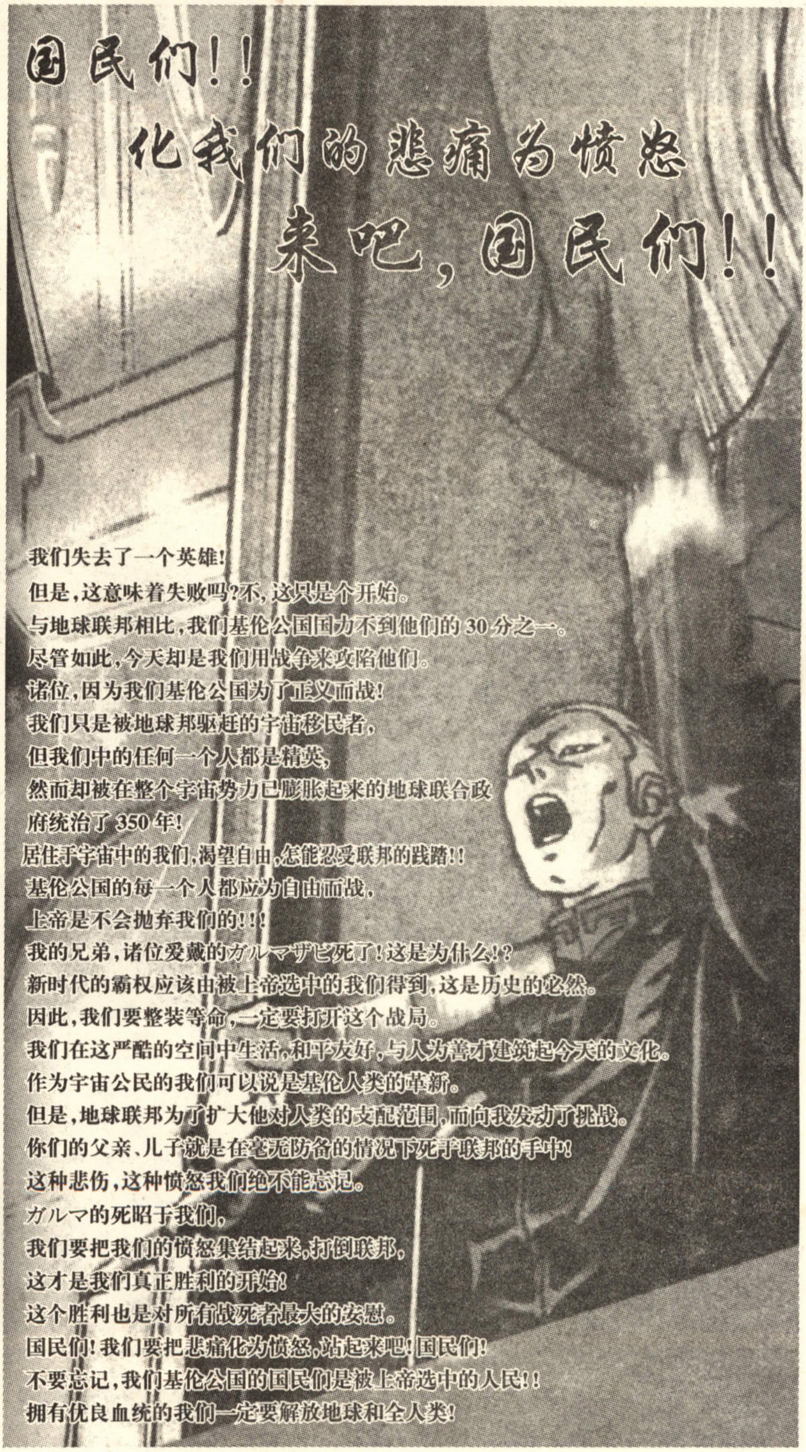


收录热销游戏的最快攻略

机动战士高达 基恩的系谱

機動戦士ガンダム　ギレンの野望
ジオンの系譜

媒体：CD－ROM×2
类型：SLG
厂商：BANDAI
机种：PS



国民们！！
化我们的悲痛为愤怒
来吧，国民们！！

我们失去了一个英雄！
但是，这意味着失败吗？不，这只是个开始。
与地球联邦相比，我们基伦公国国力不到他们的30分之一。
尽管如此，今天却是我们用战争来攻陷他们。
诸位，因为我们基伦公国为了正义而战！
我们只是被地球邦驱赶的宇宙移民者，
但我们中的任何一个人都是精英，
然而却被在整个宇宙势力已膨胀起来的地球联合政
府统治了350年！
居住于宇宙中的我们，渴望自由，怎能忍受联邦的践踏！！
基伦公国的每一个人都应为自由而战，
上帝是不会抛弃我们的！！！
我的兄弟，诸位爱戴的ガルマザビ死了！这是为什么！？
新时代的霸权应该由被上帝选中的我们得到，这是历史的必然。
因此，我们要整装等命，一定要打开这个战局。
我们在这严酷的空间中生活，和平友好，与人为善才建筑起今天的文化。
作为宇宙公民的我们可以说是基伦人类的革新。
但是，地球联邦为了扩大他对人类的支配范围，而向我发动了挑战。
你们的父亲、儿子就是在毫无防备的情况下死于联邦的手中！
这种悲伤，这种愤怒我们绝不能忘记。
ガルマ的死昭于我们，
我们要把我们的愤怒集结起来，打倒联邦，
这才是我们真正胜利的开始！
这个胜利也是对所有战死者最大的安慰。
国民们！我们要把悲痛化为愤怒，站起来吧！国民们！
不要忘记，我们基伦公国的国民们是被上帝选中的人民！！
拥有优良血统的我们一定要解放地球和全人类！

基础知识篇

以下内容是与GAME相关的所有基础内容，对于初玩者来说，这是入门的必读部分。高达迷们，想体验一下真正的“一年战争”的全过程吗？让我们从此开始。

GAME进行的注意点

首先，在正式介绍本作之前，必须要对游戏的类型进行一下说明，普通的“模拟”（SLG）类作品，实际的全称为“战术级SLG”，而这次介绍的“基伦的系谱”则被称为“战略级SLG”。战略级的SLG与一般的SLG不同，再也不是操纵部分部队在局域内进行局部战斗，而是从全局的角度来操控战争，这在概念上就与普通SLG存在着极大的不同，例如我们可以放弃部分阵地、部分部队，但却可以更快地赢得战争的主导权，并最终走向胜利。“一切为了大局着想”这才是“战略级SLG”的精髓所在。

游戏中有关许许多多的指令，大到兵器开发，小到一支部队的移动，这些都需要玩者自己来决定。当然，这一切的一切都直接影响着战争的局面，所以必须经过深思熟虑才能下达命令，无论是有限资金的下拔，还是对部队的命令，请不要以一般SLG的眼光去看，一定要站在最高的着眼点上，考虑到对全局的影响后再行动。

有关于区域

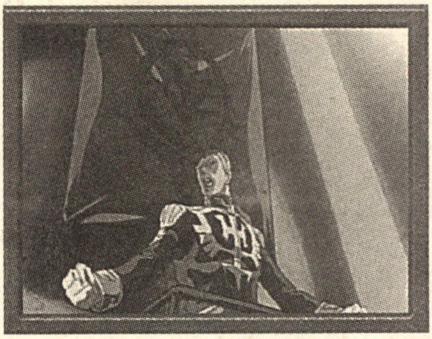
MAP中的区域

GAME中的地图被不同作战区分为不同的区域地图，这些区域的小地图就是地图的最小单位，每个区域地图都拥有与其它地图的连接（宇宙船或空运的航线），每一个区域地图都拥有自己的支配中心位置，所以说区域战争就是对这一个区域地图享有支配权，在大地图中我们可以看出这个区域地图的支配权，当区域地图呈红色时表示此区域支配权归属基恩军所有，而当区域地图呈蓝色时则表示此区域的支配权归属于联邦军所有。

因此战争的步骤在MAP中的表现则为占领一个区域后，再投入队伍到与被占领区域相连的其它敌方区域进行支配权的争夺战，直至对方不支配全MAP中任何一个区域为止。

特别的区域

与真正的战争相同，敌我双方的资源提供与兵器生产都在特别的地区，而这一特别区域是战争的真正争夺点所在。就像我们前面说过的一样，我军可以放弃数个不重要的区域地图，但只要保障我军的特别区域不被占领，并同时占领敌方的特别区域，就等于完全掌握了全世界1/2以上的资源收入。有了资源便可以量产大量的兵器投入到战争之中，如果对方的兵器生产特别区域也被我军占领的话，那么敌方就会在资源收入及兵器生产上陷入恶性循环，随着回合的推进，胜利会逐渐走近我方。

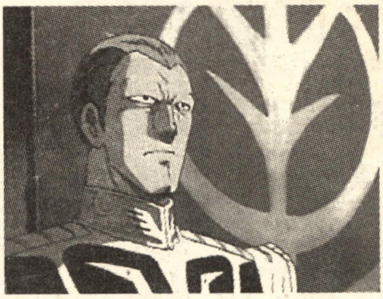


当然，对于特别区域，我方要是不幸被敌人把特别区域占领，那么也将陷入“恶梦”之中，所以在战争开始阶段，一定要在自己的特别区域投入大量的防卫用部队。

二部分世界地图

发生在0079年的战争自然要有两个作战大区域，一个是宇宙，一个是地球，两个地图各自都有独立的区域地图，但有些地图之间是相连的，可以从特定区域直接打上到达宇宙地图，或从宇宙地图中的特殊区域直接大气层突入到达地球地图。

活用一部分地图之间的联系也可以使战争变得简单化，例如先占领地球地图中的与宇宙相连的区域，这样就可以使敌人宇宙军与地面军完全分开，在两军相互不能支援的情况下，再进行各个击破的战术可以使战争变得容易得多得多。

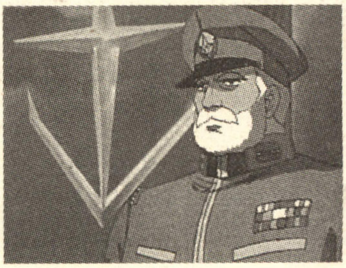


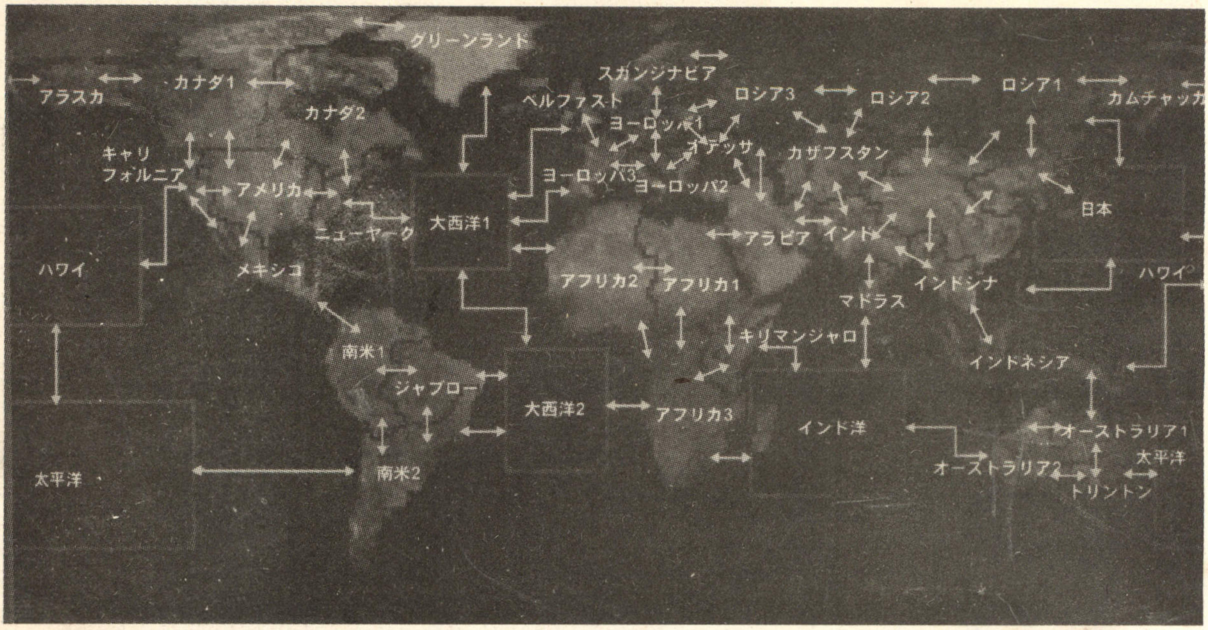
兵器与人物

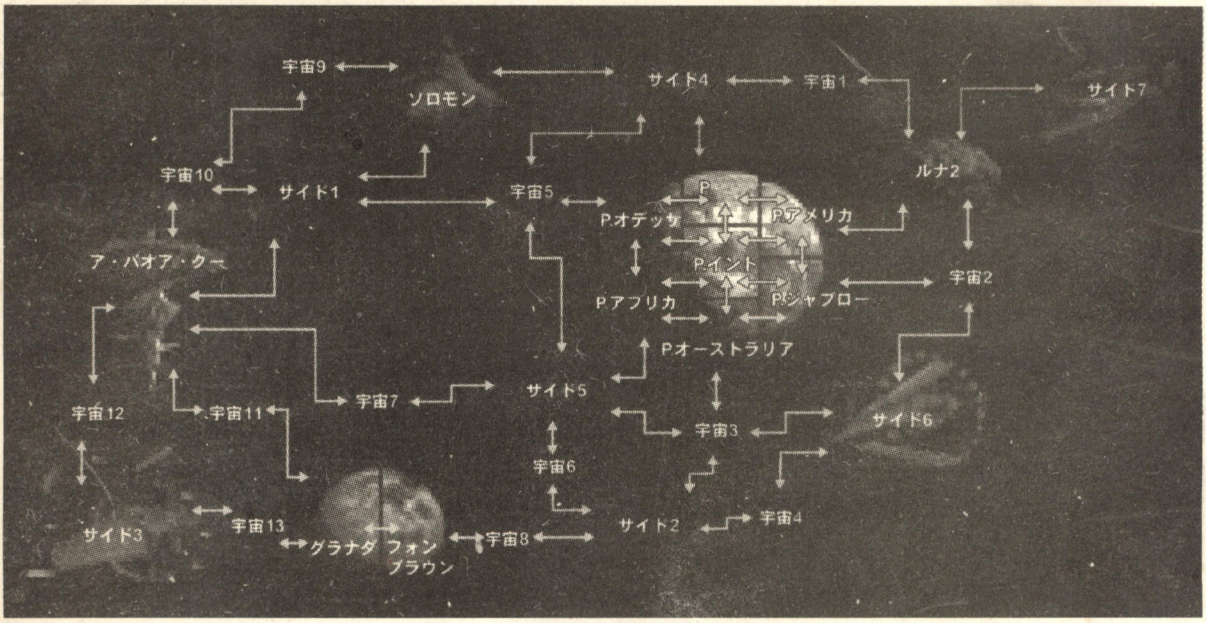
游戏中参战的部队分为两种，就是作战的兵器与驾驶兵器作战敌人的人物。

无论是MS、战舰还是MA或装甲车这一切都统称为兵器，而驾驶它们的人员则属于人物，一切的作战单位都由这两部分构成，而这两部分的质量与数量就直接影响到己方的作战水平，但是这两部分的实力还必须要平衡，任何一方过于强大而另一方较弱的话，在战争中也还不能体现任何的优势。

提到兵器与人物就不能不说部队的编成，在编成部队时，一定要注意平衡性，既不要把部队编排得过于强大，也不要把部队组合成“乌合之众”。以战舰与MS为部队组成单位的队伍属于强力队伍，在游戏中并不多，所以一定要配以较多的强大人物才能充分发挥本队真正的实力，但队伍中最好配以一、二个极具成长潜力的人物，让其在作战中可以得到充分的成长。而其它兵器之间如果进行编队则要注意，在优秀的指挥员之下，可以允许有半







数较弱的成员，他们的作用就是先去削减敌人的实力或最后打扫战场，而另外的半数实力则需要配备次强或中等能力的人物，这样才能让部队具有真正的实力面对强敌的杀伤力。这样组成的部队是我方全军中的中坚力量和绝大多数，这样在战场上己方一旦有所损失，己方两只队伍之间还可以任意地进行合流，这样瞬间又可以再组成强力的新部队。

在人物方面，有需要特别说明的地方，游戏中有大量人物属于原创人物，只有小部分成员是来自于“高达”的动漫作品中，原创人物中我们不否认有具有极强战斗实力的个别少数，但其它大多数原创人物实力远远逊于原作中的角色，所以作战中要以原作人物为基本主力，而原创人物则在成长中判断其实力，再加以特别的“锻炼”。而做为指挥能力来看，原创人物根本无法与原作人物相比，所以各部队的指挥官一定要是原作中的角色，这样才能发挥集团作战的实力。

实践篇

实践篇，讲述的是有关于作战中各项行动，这里会对各项行动进行极为详细的解说，有利于玩家更透彻地了解各项行动。

战略中的指令

战略指令是除了实战之外重要的指令，其中包括军事指令、资源指令、外交指令等等，这一切都直接影响着战争

的成败与否，所以一定要了解这些有用的指令。对于初心者来说，有必要认真阅读一下，这样在游戏中才不至于被众多而繁锁的选项所迷惑。

1. 资金与资源

奖金，没有了这个战争就根本无法继续，所以这里就没有必要向大家介绍重要性了，在情报选项中，选进入自军情报，之后再进入"总收入"一栏中，这里会详细地介绍每一回合中我方需要支收的各项金额及补给补弃所需要的资金数，而且还可以看到己方各区域能在每一回合得到的收入。

资源，主要用于生产兵器，当我方资源不足时，兵器的量产将会出现很大的问题，对于自军的防卫与攻击来说，将会使战斗更为困难。在选项中有一项为"总生产"，这里有详细的收入与支出的明细表，而资源的收入与资金相同，是每回合都能得到补充的。

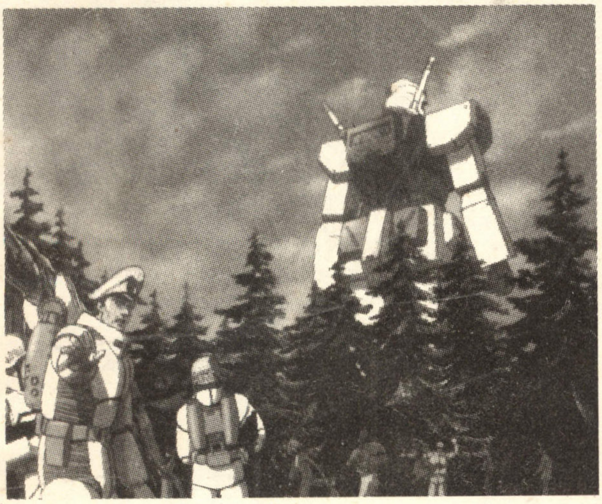
总资金与资源会随着制压区域地图的增多而增多，当把对方的特别区域制压之后，我方会得到极大量的收入，同理当我方被制压之后，也会损失极大量的收入。另外，如果在外交方面与其它势力友好度上升的话，也可以凭空得到其它势力多少不定的资金或资源方面的援助。

2. 作战发动

战争需要一个总的方向性，在这里是提案的审批工作之处，在充分了解到形式之后，可以进行各种提案的通过与否决的工作。

有关于发动区域战争的提案工作要考虑到许许多多的问题，首先就是资金的问题，开辟新战场自然要一次性投入大量的金钱，而后每回合为了要维持新开辟的战场，也需要投入不少的人力与物力，所以经过仔细计算之后才能可开辟新战场。另外，如果这时新的兵器即将开发完毕，那么劝各位一句，尽量等一等新兵器，在其开发工作完成之后再开战，这样可以试用一下新兵器的能力。

根据即将展开的新区域战争，在一些方面需要考虑到





其它有关因素，例如，如进行宇宙区域间的作战，就完全有必要先通过宇宙舰船的整备提案，在确认了宇宙间运输及补给工作做好充足准备工作之后，再批准作战提案。

3. 开发与生产

开发与生产是直接影响军队战力的最重要因素，尤其是中、后盘时 MS 的科技可能成为左右战局的关键之所在。

在开发中有几点需要做详细说明，首先是对使用性较高的机体应提早进行开发与生产，使得部队中的大量兵器可以随时投入到各种不同环境的战场之中。之后还有一点要朋友们注意，对于在战场上可以辅助 MS 作战的强火力单位也可以先提到开发"前沿"，这样可以使得 MS 这些超强力机体在强大火力支援下可发挥真正的实力。最后，大家在开发中也一定要先批准一些具飞行能力和搬运能力的机体，这样对于区域战场之间的移动与补给起极大的辅助作用。

兵器的开发要注意一下兵器开发部，在这里有兵器开发部的具体技术 LV，兵器开发部会根据自己现在的各项能力来提出相应的提案，所以有必要提升一下兵器开发部的技术等级，提升兵器开发部技术等级的方法是选择"开发"一项，在这里可以对各技术部进行必要的资金投入。

兵器开发部的技术分为基础技术、MS 技术与 MA 技术，每一回合只能向部门的投入一次资金（如选择了联邦则执行 V 作战之后 MS、MA 各会有所上升）投入的资金分为了 3 个阶段，每个阶段对应的上升等级各不相同，这里大家一定要考虑清楚。

开发选项

这里出现的开发提案不会与兵器开发部相违背，所以只管选择就可以了。开发中，开发提案包罗万象，MS、MS 技术、MA、MA 技术，车辆基础技术、航空基础技术、航宙基础技术、舰船基础技术等等，面对如此多的可开发技术，而手头又苦无大量资金，那么怎么办呢?

首先选出最优先部门，千万别想平均进行开发（金手指使用者免谈），尽量以 MS 为主力，一旦发现有新武装需要有复数技术能力时，再把相应的能力进行提升。

对于 MA 的技术，这里建议在初盘至中盘时，千万不要投入开发用资金，应先把可用并有限的资金投入到 MS 上，到中盘以后，我方收入资金大量增加之后再投入到 MA 的技术之中去。

开发提案

开发提案的提出是在技术 LV 达到目标之后，在战略回合开始之前会由兵器开发部的部下直接提出开发提案。当然，在特定条件之下，会有特殊事件发生，例 如联邦军的“V 作战”提案，此提案一经发动，MS 与 MA 的等级会自动上升。

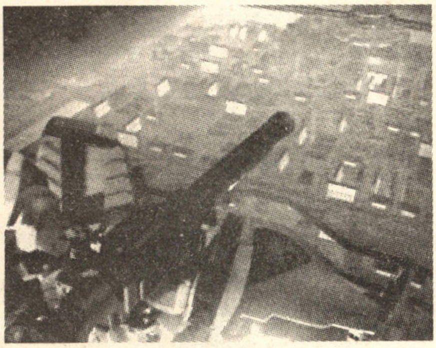
进行开发提案时，也要考虑到资金的问题，这里要提醒一下初玩者，有些提案中建议进行的开发是极长时间的，每回合都要对其中进行资金追加，一旦资金不追加则这一提案立即中止。所以慎重选择提案最为重要，千万不要出现入不敷出的现象。

开发中有一些有趣的情况，举例如下：在水中用 MS 开发后，基本上随后送来的提案就是水陆两用 MS 的开发，这种关联非常有意思，如能活用可以使兵器开发部向着自己的方向发展。

新兵器开发

想开发新兵器吗?在“新兵器开发”的选项中就可以实行。

选择出“新兵器”开发后会看到兵器开发表，表中白色



机体为未开发机体，而黄色机体则为正开发中的机体，青色机体则为开发完成后的机体。目前处于开发中的黄色机体需要每回合进行资金的追加供给，如果一次的追加资金可以达到最高，则机体的开发期限会缩短到一半。那么可以随时进行资金追加吗? 回答当然是可以，只要是你所需要的机体，只要处于开发中，你可以随时投入开发资金的追加。不过，这时你要考虑一下追加资金是否必要，如果值得应不遗余力的执行。

开发完了之后，在战略回合开始之前，可以看到兵器开发部的报告，这时她会报告是否有新兵器被生产出来。

特别区域的生产

开发完成后的兵器要进入兵工厂进行量产了，量产的地点就是自军的特别区域，生产时所需要的资金、资源与回合数要因不同的兵器而变化，所以说分配兵工厂的工作也很重要。

不是每一个新兵器都一定要量产的，所以一定要为兵工厂安排最有效率的工作，这一职权就要看玩者自己的表现了。

专用机开发

专用机? 简单地说就是原作人物中专用的特别的机体，这些机体一般都具有极高的性能，善加利用必能创下佳绩。

专用机的开发是在量产机开发完了以后，这时会有提案出现，这一提案是对于刚开发完的量产机机型所提出的，并且这时本抛地处，原作人物必须在此等候才可以。

至于专用机的特点，我想大家都已经看到了，那是在各种能力上都高于量产机的水平，并且具有特殊的索敌能力，只不过机体的限界值比较低，所以除了他们本人以外，其它人们根本不能发挥专用机的能力。

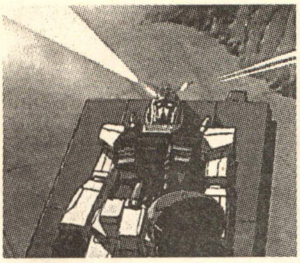
4. 对部队的指示



对部队下达命令是属于军事的选项中，在军事的选项中可以给区域内的驻留部队以实际的指挥命令。部队的移动在属于相同的地图中只要选择移动便可以完成，而当要跨越地图时，即从地面到宇宙，或从宇宙一到地面，这时则要选择“突入”或“打上”了。

移动是受到距离限制的，一般在 3 个区域地图的距离内只需要 1 回合就可以到达指定的区域，当然这也是指一般情况下，有些区域地图间距离极大，所以有时会有一回合内无法跨越 3 个区域地图的情况发





生。另外，有些大家应该注意，在跨越的区域地图中如果有敌人占领的地区，则跨越不可能，这时会出现先侵攻该区域的选项。

突入与打上

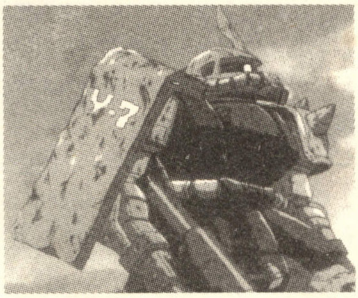
“突入”，突际上是突入大气层的作战，是由宇宙地图处向地球派遣部队时必须使用的指令，在这里大家要注意，任何部队如没有“大气圈突入”能力的载体就根本不可能实现“突入”的任务。

“打上”，不用解释大家也应明了，即从地面派遣部队到宇宙作战，与“突入”相同，派遣部队必须配有“大气圈脱离”能力的载体才可以。

突入与打上，这两种指令均消费一回合才能完成。

敌所在区域侵攻

向敌人所在区域派遣部队的效果叫“侵攻”，一但执行了此命令，在下回合即将于这一区域展开战争，首回合对战为我方先头攻击部队对敌方该区域内驻留部队。对于自主进攻敌人区域有以下建议，首先，被进攻的敌区域周围应有我方多个区域，这样可以给予这一作战区域绝对强大的军事援助，使得发起的战争不会无功而返，而且可以集中多区域内的优势兵力压到敌人分散的军事实力。在派遣部队时，应该在先头部队中下一番攻夫，先头部队因为不知道该区域内敌人军力的机体配属，所以应以“万能”为作战原则，对 MS 用的爆击机，对敌航空机专用的战斗机，这些都是必须携带的主力，先头部队的作战能力并不一定要极高，只要拥有强大的机动性和可面对各种作战的作战单位即可。一但侵入成功，根据敌方在区域内配置的单位可立即投入相克的作战集群，力求速战连决。

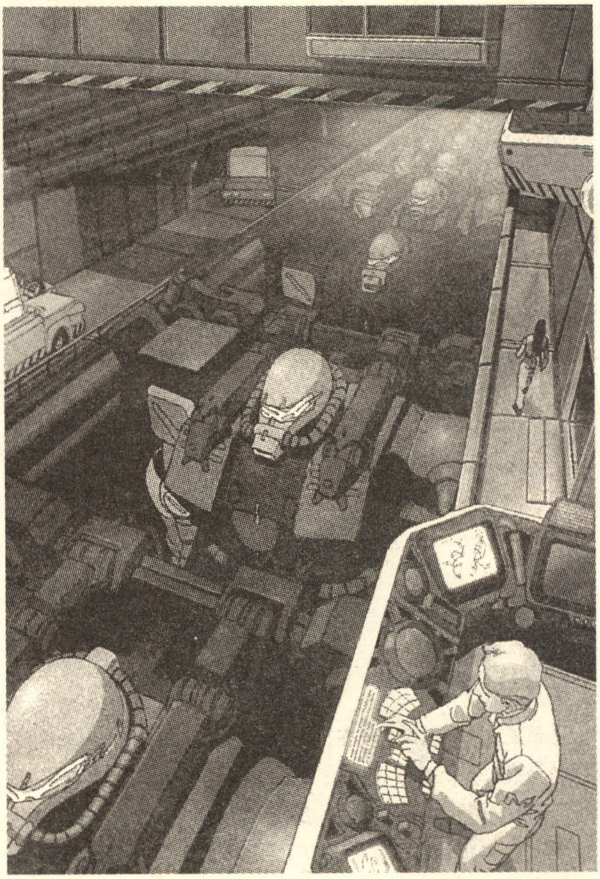


当然，作战中也有一定的技巧可言，战局千变万化，对策也千变万化，只有一条是在任何情况下绝对可行的，就是将一支中等实力的部队以输送机运输直接投入到敌阵地中部，这支尖刀部队即可削减敌人主力，也可牵制住敌方大半以上的主力集群，以便于我军可快速全灭敌集群。

部队的补充与废弃

在战斗中，部队一定会有机体的损失，所以要保障部队作战实力就一定要“补充”或“合流”等使部队作战实力尽快恢复。

选择“补弃”时，会自动把所有被灭机体完全回复，这一行动将消费一定量的资金与资源，而且补充队中的机体



也处在生产之中，不存在立即恢复全机体的可能，所以理论上讲应多配置几只主力部队，当一些部队在大本营等待补充完了时，另外几只满员的战斗集群可随时投入到战争之中。

其实在补充之前，应该先确认一下队伍中的所有机体，如果队伍中的机体存在着古旧的机体的话，那么应该趁着这个机会把旧机体全部“废弃”，因为本作中作战单位最大为 200 个，所以没有必要保留所有的旧机体，应该马上把他们全部处理掉。

生产

不论在什么时候，大家都会感到战力的不足，那么解决方法就只有在特殊区域进行生产，这样才能让部队得到最终的补充。部队数与作战单位数与生产单位数其实有一定关系，因为每次投入作战的部队基本上是全部队的 1/2，所以生产单位数也应该为全作战单位数的 1/4，这样就算己方部队在作战中有半数被消灭，也会有充足的后备作战用机体给予及时的补充。



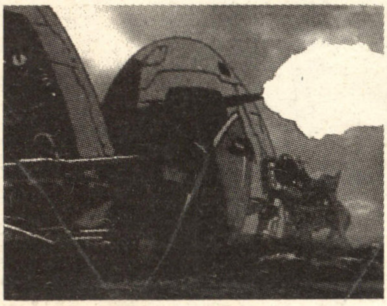
5. 人事



人物配属在“军事”的项目内，在这里可以进行配属、解任、升职等一切的人事先项。在这里大家可以详细了解到人物的所有资料，有关于人物的击坠数、负伤、负伤需要的治疗回合数、人物耐久力等等，这对于合理的分配人物帮助极大。

故事开始时，人物与TV版登场相同，基本上都是与“史实”相同的，但在战斗中会渐渐有所变化，如果发生与史实相同的事件并且游戏流程以故事流程为标准的话，会有人物在“史实”事件发生后死亡，但如果不沿用“史实”的话，人物们除了在战斗中遇难，否则不会死亡。

人物的配属



人物的配属是左右部队作战实力的重要因系，给部队配置成员时一定要考虑到成员本身的实力，强大的队伍在拥有强力机体的情况下应尽可能派遣高水平的人物，这样的话队伍的作战实力才能得到最充分的发挥。这对于联邦侧来说，的确有在着不少的困难，初盘时联邦的王牌驾驶员少之又少，只能靠极大的数量来弥补这些不足。而基恩军的正好相反，优秀的驾驶员多得数不胜，战斗实力之强大让人难以想像，但很遗憾，基恩军的军事实力及资源与资金的收入都远远不如联邦军，所以只能以少数精锐与对方相对抗。

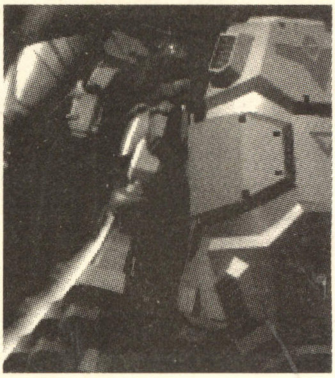
那么如果我们使用了联邦的那又怎样，办法很简单，在组织极大数量的战斗机集群后把有培养潜力的成员放置在集群中后方，在确认可击坠敌机体后，用这些人物来攻击，这样几回合后，己方的优秀驾驶员也会越来越多的。

升职

每名人物都有自己的官职，GAME的初盘人物官职与故事中相同，但作战后就会有变化，有些成员的战功很高后可以得到飞速的职位上升。



官职的高低直接影响到作为部队指挥官的指挥能力，大家都知道，每一位指挥的指挥范围基本都不相同，官职与魅力和指挥越高的人物，作为指挥官时指挥的范围就越大，这样他所指挥的部队的可移动区域与全力作战区域也就更大。所以应尽快提升一些人物的官职，使指挥官的后选人物越多越好。



6. 情报

想提前知道敌人驻留在区域内的部队的种类与数量吗?想知道敌人正进行何种武器开发吗?

想知道敌人正在进行什么武装的生产吗？这一切都需要依靠情报部门。

在“情报”的选项中我们可以看到情报部门的各项工作与成绩，在起初可能会得不到什么太大的帮助，但每回合情报部门的能力都会有所上升，这数值就是游戏中的“谍报部能力”。

如果对谍报部门的现有能力不太满意的话，请大家在谍报部活动能力中追加投入资金，这里的投资分为3个等级，玩者可以根据目前的资金收入来确认投入的资金数额。

情报收集能力

这里被分为六个等级，S为最高，其次分别为A～E，能力最高时可以得到敌人武器的生产情况，但这并不重要，在LV为B时，就可以确认敌人驻留在区域内的部队的种类与数量了。

敌行动察知

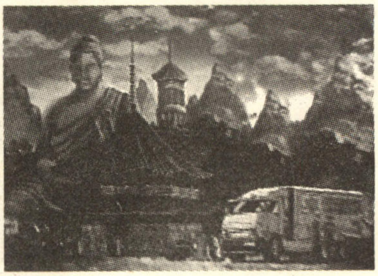
无论谍报能力有多高，也只能限于提前方可知敌人的大规模侵攻行动及特别事件的发生，所以熟悉故事发展的朋友，就根本不用在这里逗留太多的时间。

敌开发技术入手

想得到敌人的开发技术吗？这一项技术的入手是要与外交能力相组合才能使用的。但是在获得敌人开发技术后会使敌人技术LV上升，这一点大家要小心。

7. 外交

在联邦与其恩的作战中，也存在着四个中立势力，与其搞好关系可以得到各方面的援助。这些援助对于作战简直就像“救命稻草”一样，有时候他们的帮助可以让战争的优势短时间内转向我方。在外交上有与各势力的友好度，



具体的资金、资源、技术和战力在这里都可以看到，有什么要求在这里都可以试一试，不过能否成功就要看双方的友好度了。

联邦侧、基恩侧全部机体开发总览表

机体名	开发予算	开发回合	携带数	生产资金	生产资源	生产期间
ジム	3000	8	3	870	1890	2
ジムD型(寒冷地仕様)	1500	4	3	1050	2010	2
ジムコマンド(コロニー仕様)	2500	6	3	1290	2550	2
ジムコマンド(宇宙仕様)	2500	4	3	1380	2550	2
ジム改(ジム改良型)	3500	6	3	1650	2970	2
パワードジム	5000	8	3	3750	5700	3
ジムカスタム	4000	6	3	2610	3750	2
ジムクゥエル	4000	6	3	2610	3750	2
ジムⅡ	5000	8	3	2250	4200	2
ジムⅡ(ティターンズ仕様)	5000	8	3	2250	4200	2
ネモ	8000	10	3	4200	6600	2
ジムライトアーマー	1500	4	3	1260	1740	2
ジムスナイパーカスタム	3000	6	3	1380	2850	2
ジムスナイパーⅡ	5000	8	3	2550	4050	3
ジムキャノン	1500	6	3	930	2160	2
ジムキャノンⅡ	5000	8	3	2280	4500	3
アクアジム	2000	6	3	1050	2160	2
水中型ガンダム	3500	8	1	1700	2800	3
ガンタンク	2500	4	1	1500	3250	3
量产型ガンタンク	3000	6	3	1050	2160	2
ガンタンクⅡ	1500	6	3	600	1500	2
ガンキャノン(キャノン炮)	3000	6	1	2000	3800	3
ガンキャノン(スプレーミサイルランチャー)	1000	1	–	–	–	–
ガンキャノン重装型	3000	6	1	1800	4100	3
ガンキャノンⅡ	4000	8	1	2400	4500	3
ガンキャノン量产型	5000	6	3	1650	3600	2
プロトタイプガンダム	3500	6	1	4800	5850	3
ガンダム(ビームライフル)	3500	6	1	4900	6000	3
ガンダム(ハイパーバズーカ)	1000	1	–	–	–	–
G-3ガンダム	5000	6	1	5000	5850	3
ガンダム(ティターンズ仕様)	6000	8	1	5000	6300	3
ガンダム(キャスバル专用)	6000	8	1	5400	6000	3
ガンダム NT1 アレックス	6000	8	1	5800	6500	3
ガンダム NT1FA	4000	6	1	7600	10500	4
フルアーマーガンダム	5000	8	1	6700	9000	4
ヘビーガンダム	5000	8	1	5600	7000	3
バストライナー	5000	6	–	–	–	–
陆战型ジム(マシンガン)	2000	4	3	1920	3300	3
陆战型ジム(ロケットランチャー)	500	1	–	–	–	–
陆战型ガンダム(マシンガン)	2500	4	3	3000	5250	4
陆战型ガンダム(ロケットランチャー)	500	1	–	–	–	–
陆战型ガンダム(ロングライフル)	1000	1	–	–	–	–
ガンダム Ez-8	3000	4	1	2000	3400	3
ガンダムピクシー	5000	6	1	2700	3000	3
ブルーデスティニー1号机	4000	6	1	2200	3200	3
ブルーデスティニー2号机	4000	6	1	2300	3500	3
ブルーデスティニー2号机(ニムバス专用)	4000	6	1	2600	4000	3
ブルーデスティニー3号机	4000	6	1	2400	3500	3
ガンダム试作1号机ゼフィランサス	6000	6	1	4900	5200	3
ガンダム试作1号机フルバーニアン	5000	4	1	5000	5200	3
ガンダム试作2号机サイサリス	8000	8	1	9500	9000	4

联邦侧、基恩侧全部机体开发总览表

机体名	开发予算	开发回合	携带数	生产资金	生产资源	生产期间
ガンダム試作3号机デンドロビウム	8000	8	1	14500	16500	5
ガンダム試作3号机ステイメン	8000	8	1	3850	3450	3
ガンダム試作4号机ガーベラ	8000	8	1	5500	6000	3
ガーベラテトラ	6000	8	1	5200	5600	3
ガーベラテトラ改	8000	8	1	5800	6300	4
ガンダム MK－Ⅱ(ビームライフル)	10000	10	1	6300	9500	3
ガンダム MK－Ⅱ(ハイパーバズーカ)	1000	1	–	–	–	–
MK－Ⅱディフェンサー/ティターンズ	–	–	–	–	–	–
ガンダム MK－Ⅱ/エゥーゴ仕様(ビームライフル)	10000	10	1	6300	9500	3
ガンダム MK－Ⅱ/エゥーゴ仕様(ハイパーバズーカ)	1000	1	–	–	–	–
MK－Ⅱディフェンサー/エゥーゴ	–	–	–	–	–	–
リックディアス	5000	8	1	3000	5200	3
リックディアス(クワトロー用)	5000	1	1	3200	5600	3
百式	12000	10	1	7000	9000	3
Zガンダム	15000	12	1	9000	12500	4
ウェイブライダー	–	–	–	–	–	–
サイコガンダム	15000	12	1	10000	17000	4
サイコガンダム(MA)	–	–	–	–	–	–
アッシマー	5000	8	1	3000	6500	3
アッシマー(MA)	–	–	–	–	–	–
ギャプラン	8000	8	1	4000	6000	3
ギャプラン(MA)	–	–	–	–	–	–
バウンドドッグ	12000	10	1	8500	13000	4
バウンドドッグ(MA)	–	–	–	–	–	–
ガブスレイ	6000	8	1	5000	8000	3
ガブスレイ(MA)	–	–	–	–	–	–
ハンブラビ	8000	8	1	3500	7000	3
ハンブラビ(MA)	–	–	–	–	–	–
メッサーラ	12000	10	1	7000	13500	4
メッサーラ(MA)	–	–	–	–	–	–
ジ・O	15000	12	1	10500	15000	4
ザクⅠ(マシンガン)	–	–	3	450	1080	2
ザクⅠ(バズーカ)	–	–	–	–	–	–
ザクⅠ(ランバラル专用)	–	–	1	570	1000	2
ザクⅠ(黑色三连星专用)	–	–	1	580	950	2
ザクⅡ初期型(マシンガン)	–	–	3	660	1560	2
ザクⅡ初期型(バズーカ)	–	–	–	–	–	–
ザクⅡ初期型(核バズーカ)	10000	1	–	–	–	–
ザクⅡ初期型(シャア专用)	–	–	1	680	1100	2
ザクⅡ(マシンガン)	2000	4	3	720	1410	2
ザクⅡ(バズーカ)	500	1	–	–	–	–
ザクⅡ(スキウレ)	1000	1	–	–	–	–
ザクⅡ(シン・マツナガ专用)	500	1	–	–	–	–
ザクⅡ(ジョニー・ライデン专用)	500	1	–	–	–	–
ザクⅡ陆战型(マシンガン)	2000	4	3	780	1500	2
ザクⅡ陆战型(バズーカ)	500	1	–	–	–	–
ザクⅡ陆战型(マゼラトップ炮)	1000	1	–	–	–	–
ザクⅡ指挥官用(マシンガン)	1500	2	1	900	1350	2
ザクⅡ指挥官用(バズーカ)	500	1	–	–	–	–
ザクⅡ指挥官用(シャア专用)	500	1	1	1100	1350	2

联邦侧、基恩侧全部机体开发总览表

机体名	开发予算	开发回合	携带数	生产资金	生产资源	生产期间
ザクⅡ指挥官用(ドズル专用)	-	-	1	950	1480	2
ザクⅡ-FS型(ガルマ专用)	-	-	1	1050	1420	2
ザクⅡ-F2(后期生产型)	2500	4	3	1140	2010	2
ザク改(最終生产型)	3000	6	3	1500	2550	2
ハイザック(マシンガン)	5000	8	3	2040	3450	2
ハイザック(ビームライフル)	1000	1	-	-	-	-
ハイザック/连邦军仕样(マシンガン)	5000	8	3	2040	3450	2
ハイザック/连邦军仕样(ビームライフル)	1000	1	-	-	-	-
ハイザックカスタム	6000	8	3	3000	4500	3
ハイザックカスタム/连邦军仕样	6000	8	3	3000	4500	3
マラサイ	8000	10	3	4500	7050	3
ザクデザートタイプ	1500	4	3	810	1890	2
ザクキャノン	1500	4	3	720	1710	2
ザクマリンタイプ	1500	4	3	660	1350	2
ザク强行侦察型	1000	4	3	1050	1110	2
ザクタンク	500	2	3	300	810	1
高机动型ザク(マシンガン)	2000	6	3	1740	2610	2
高机动型ザク(バズーカ)	500	1	-	-	-	-
高机动型ザク(シン・マツナガ专用)	1000	1	1	980	1530	2
高机动型ザクR1A(マシンガン)	2000	4	3	1860	2700	2
高机动型ザクR1A(バズーカ)	500	1	-	-	-	-
高机动型ザクR1A(黑色三连星专用)	1000	1	1	1000	1450	2
高机动型ザクR-2(マシンガン)	2500	4	3	2580	3000	3
高机动型ザクR-2(バズーカ)	500	1	-	-	-	-
高机动型ザクR-2(ジョニー・ライデン专用)	1000	1	1	1300	1600	3
宇宙用高机动试验型ザク	1500	4	1	920	1450	2
サイコミュ试验用ザク	2500	4	1	950	1350	2
サイコミュ高机动试验用ザク	3500	6	1	1200	1600	3
グフ先行量产型	2500	6	3	1050	2160	2
グフ(标准装备)	2500	6	3	1170	2280	2
グフ(ヒートソード装备)	1000	1	-	-	-	-
グフ(マ・クベ专用)	1000	1	1	920	1800	2
グフ改良型	2000	4	1	1150	1900	3
グフ重装型	2000	4	3	1470	3450	2
グフ飞行试验型	2000	4	3	1590	2250	2
イフリート	3000	6	1	1500	2500	3
イフリート改	3500	8	1	2300	3600	3
ドム	3000	8	3	1500	2970	2
ドム(黑色三连星专用)	1000	1	1	1180	2160	2
ドム(ランバラル专用)	1000	1	1	1200	2500	2
ドムトローペン	2500	6	3	1650	3150	3
ドワッジ	3500	6	3	1860	3600	3
ドワッジ改	4000	6	1	2000	3350	3
リックドム	2500	4	3	1500	2970	2
リックドム(キャスバル专用)	5000	12	1	2000	3400	3
リックドムⅡ(ツヴァイ)	3000	6	3	1890	3600	2
ペズンドワッジ	5000	8	3	3150	5400	4
アクトザク	4000	6	3	2640	3300	4
ギガン	1500	6	3	900	1350	3
ガッシャ	2500	6	3	2220	4650	4

联邦侧、基恩侧全部机体开发总览表

机体名	开发予算	开发回合	携带数	生产资金	生产资源	生产期间
ゲルググ(初期生产型)	5000	8	1	1550	2500	3
ゲルググ(シャア专用)	1000	1	1	1750	2700	3
ゲルググ(ガトー专用)	1000	1	1	1780	2800	3
ゲルググ(ランバラル专用)	1000	1	1	1820	2950	3
ゲルググ量产型	3000	6	3	2040	3900	2
ゲルググ高机动型	3000	6	1	1600	2400	3
ゲルググ高机动型(ジョニー・ライデン专用)	1000	1	1	1780	2550	3
ゲルググ高机动型(シン・マツナガ专用)	1000	1	1	1820	2850	3
ゲルググ高机动型(黑色三连星专用)	1000	1	1	1800	2700	3
ゲルググキャノン	3000	6	1	1650	2800	3
ゲルググM	5000	6	3	2250	4200	3
ゲルググM(指挥官用)	3500	2	1	1750	2800	3
ゲルググM(シーマ专用)	1000	1	1	1950	2950	3
ゲルググJ	5000	6	3	2760	5400	3
リゲルグ	6000	8	1	3000	3250	4
ギャン(试作型)	5000	8	1	1600	2700	3
ギャン(シャア专用)	1000	1	1	1800	2800	3
ギャン(ガトー专用)	1000	1	1	1820	2950	3
ギャン(ランバラル专用)	1000	1	1	1850	3100	3
ギャン量产型	3000	6	3	2100	4200	2
ギャン高机动型(ジョニー・ライデン专用)	1500	1	1	2200	2700	3
ギャン高机动型(シン・マツナガ专用)	1500	1	1	2250	2950	3
ギャン高机动型(黑色三连星专用)	1500	1	1	2230	2800	3
ギャン高机动型	5000	6	1	2000	2500	3
ギャンキャノン	3500	6	3	2760	5550	3
ザメル(メルザ・ウン・カノーネ)	3000	6	1′	2250	4500	3
ガルバルディα	6000	8	3	3600	5850	4
ガルバルディβ	8000	8	3	5850	7650	4
ケンプファー	5000	6	1	2200	3500	3
ドラッツェ	2500	6	3	1350	2160	2
ジオング	6000	8	1	4500	6000	3
ジオング(完成机)	8000	8	1	5800	8500	4
ジオング(头部パーツ)	-	-	-	-	-	-
ノイエ・ジール	12000	10	1	10000	13500	4
ノイエ・ジールⅡ	18000	12	1	14000	17000	5
ガザC	8000	10	3	4800	7500	3
ガザC(MA)	-	-	-	-	-	-
キュベレイ	15000	12	1	22000	10500	4
ゴッグ	3000	6	3	1140	2700	2
ハイゴッグ	3500	6	3	1800	2850	2
アッガイ	2500	4	3	960	1650	2
アッグガイ	3000	6	3	2160	4350	3
ジュアッグ	3000	6	3	1650	3600	3
アッグ	3000	6	3	1200	2700	2
ズゴック	3500	6	3	1860	2550	2
ズゴック(指挥官用)	2500	2	1	1200	2000	3
ズゴック(シャア专用)	1000	1	1	1400	2150	3
ズゴックE(エクスペリメント)	5000	8	3	2700	4350	3
ゾゴック	3000	6	3	2640	6000	3
ゾック	3500	6	1	1750	3500	3

联邦侧、基恩侧全部机体开发总览表

机体名	开发予算	开发回合	携带数	生产资金	生产资源	生产期间
アッザム	5000	8	1	2500	6500	4
ザクレロ	2500	6	1	2000	4850	2
ビグロ	3000	6	1	3800	7000	3
ヴァルヴァロ	6000	8	1	5200	8200	4
グラブロ	3500	8	1	4000	9000	3
ビグザム	6000	12	1	7500	16000	5
ビグザム(ザビ家仕様)	15000	12	1	12000	20000	5
ブラウブロ	5000	8	1	5500	8500	3
エルメス	5000	10	1	6500	7500	4
アプサラス	3000	8	1	2000	4000	3
アプサラスⅡ	5000	10	1	5000	9000	4
アプサラスⅢ	8000	12	1	7500	12000	5
ライノサラス	3000	8	1	2000	3500	3
先行量产型ボール	1500	4	3	690	1200	2
ボール	1000	4	3	420	840	1
61式战车	–	–	5	150	600	1
ホバートラック	500	2	3	150	450	1
ビッグトレー	2500	6	1	2500	10000	4
マゼラアタック	1000	2	5	300	750	1
マゼラベース	–	–	–	–	–	–
マゼラトップ	–	–	–	–	–	–
ギャロップ	1500	4	1	1200	4500	3
ダブデ	2000	6	1	2000	9000	4
コアファイター	1000	2	1	350	450	1
コアファイターⅡ	–	–	–	–	–	–
コアファイターⅡ(宇宙仕様)	–	–	–	–	–	–
コアブースター	1500	4	1	1200	1150	2
Gアーマー	3000	6	1	1500	1600	2
Gファイター	–	–	–	–	–	–
Gスカイ	–	–	–	–	–	–
Gブル	–	–	–	–	–	–
ガンダムMAモード	–	–	–	–	–	–
Gディフェンサー	8000	8	1	2400	2250	3
ファンファン	–	–	5	75	350	1
トリアーエズ	–	–	5	125	400	1
TINコッド	–	–	5	200	600	1
セイバーフィッシュ	–	–	5	300	750	2
フライマンタ	–	–	3	300	810	1
デプロッグ	1500	2	3	480	1020	2
ドン・エスカルゴ	1000	2	3	360	1080	2
デッシュ	1000	2	3	240	495	1
パブリク	1500	2	3	540	1080	1
ミデア	–	–	1	600	1350	2
ミデア改	2500	4	1	900	1800	2
ドップ	1000	2	5	250	675	1
ドップ(ガルマ专用)	500	1	1	70	360	1
ドダイ	1500	2	3	360	900	1

联邦侧、基恩侧全部机体开发总览表

机体名	开发予算	开发回合	携带数	生产资金	生产资源	生产期间
ドダイ(ザクⅡ-J搭载)	–	–	–	–	–	–
ドダイ(グフB型搭载)	–	–	–	–	–	–
ルッグン	1000	2	3	240	495	1
ガトル	–	–	5	200	675	1
ジッコ	1500	2	3	540	1080	1
ガウ	3000	6	1	1600	3200	3
ファットアンクル	1500	4	1	600	1450	2
コムサイ(ムサイ初期型タイプ)	–	–	–	–	–	–
コムサイⅡ(ムサイ后期型タイプ)	–	–	–	–	–	–
コムサイ(ムサイ最终型タイプ)	–	–	–	–	–	–
コロンブス	–	–	1	350	1450	2
コロンブス改	1500	4	1	500	2000	2
サラミス	–	–	1	1000	3400	3
サラミス(后期生产型)	2000	6	1	1250	3400	3
サラミス改	3000	8	1	2000	5500	3
マゼラン	–	–	1	1350	4500	4
マゼラン(后期生产型)	2500	6	1	800	4500	4
マゼラン改	4000	8	1	2600	6800	4
ペガサス	5000	10	1	4200	9000	5
ホワイトベース	5000	6	1	4600	9900	5
グレイファントム	6000	8	1	5000	10500	5
アルビオン	8000	12	1	6000	12500	5
バーミンガム	8000	10	1	4200	11500	4
バブワ	–	–	1	400	1600	2
ムサイ	–	–	1	1100	3000	3
ムサイ(コムサイ分离)	–	–	–	–	–	–
ファルメル	1500	4	1	1250	3000	3
ファルメル(コムサイ分离)	–	–	–	–	–	–
ムサイ后期型	2000	6	1	1300	3400	3
ムサイ后期型(コムサイ分离)	–	–	–	–	–	–
ムサイ最终型	3500	8	1	1600	3800	3
ムサイ最终型(コムサイ分离)	–	–	–	–	–	–
ザンジバル	5000	8	1	3500	7200	5
ザンジバル改	6000	10	1	4200	8500	5
チベ	–	–	1	1800	4800	4
ティベ(チベ改)	5000	10	1	2800	7200	4
グワジン	–	–	1	4500	12000	5
グワンザン	8000	10	1	5500	14500	5
ドロス	5000	12	1	5000	18000	6
U型潜水舰	–	–	1	1200	2500	2
M型潜水舰	3000	8	1	2500	5200	3
ユーコン	–	–	1	1200	2500	2
マッドアングラー	3000	8	1	2500	5200	3
HLV	–	–	1	350	600	1
百式(メガバズーカランチャー)	5000	6	–	–	–	–
プロトタイプガンダムMK-Ⅱ	5000	10	1	10000	5000	5

0079 年联邦侧完全攻略流程

V 作战发动
V 作战终了
コアファイター、ガンキャノン、ガンタンク、フロトガンダム、ヘガサス开发终了
1 回合后
RX シリーズ回收计画实行
ハオロ派遣
3 回合后
サイド 7 遭遇战报告
ホワイトベース队经验值 +5
デニム、ジーン死亡
ルナツー解散命令

1 回合后
RX シリーズデータ回收
各技术 LV+1

YES
ハオロ战死
スレンダー、ガデム死亡

NO
WB 队解散
ユニット
ルナツーに配属

2 回合后
ホワイトベース队补给提案

YES
マチルダ派遣
3 回合后
ガルマ地上军击破
WB 队经验值 +5

NO
3 回合后
ホワイトベース队全滅
WB 队未配属状态

ガルマ・ザビの国葬报告
1 回合后
ホワイトベース队补给提案

YES
マチルダ派遣
3 回合后
ランバ・ラル交战报告
WB 队经验值 +5、ランバ・ラル、アコース、コズン死亡
A へ

NO
マチルダ复归
3 回合后
ホワイトベース队全滅
WB 队未配属状态

A
2 回合后
ランバ・ラル交战报告
WB 队经验值 +5、リュウ战死、ハモン死亡
1 回合后
ホロイトベース实战报告

シム开发终了
ジム强化计画进行可能

3 回合后&自军特别エリア 8 以上
オデッサ作战提案
ホワイトベース队オデッサ参加命令

YES
黑三连星オデッサに出击

NO

ホワイトベース队补给提案

YES
マチルダ派遣提案
黑三连星交战报告
WB 队经验值 +50
黑三连星死亡

NO
ホワイトベース队全滅
WB 队未配属状态

オデッサ作战行动フェイズ 2 回合目

谍报 50 以下
エルランのスパイ行为发觉 1

谍报 50 以上
エルランのスパイ行为发觉 2

NO
核攻击成功
オデッサ全部队 50%
エルラン寝返

YES 谨慎
核攻击阻止

オデッサ占领

1 回合后
ソーラシステム开发成功
4 回合后
ソーラシステム完成

3 回合后
ベルファスト解散命令

9 回合后

YES
3 回合后
B へ

NO
WB 队解散
カイ消息不明
ユニット、ベルファストに配属

B
マッドアングラー队交战报告
1 回合后

谍报 51 以上
ジャブロー攻击情报入手
2 回合后

谍报 51 以下

ジャブローに敌侵入
ザク J×4、ザクキャノン、グフ B×2、グフ C×2、ドム×2
第 13 独立部队任命

YES
スレッガー WB へウッディ战死
2 回合后

NO
WB 队未配属に
シャア专用ズゴック、アッガイ、ゾック、ゴック、ジャブロー出现

キャメル舰队交战报告、ドレン死亡
2 回合后
コンスコン队交战报告、コンスコン死亡
星一号作战参加要请

YES
ビグ・サム交战报告
スレッガー战死、ドズル死亡

NO
ソロモンに
ビグ・ザム出现

ソロモン占领

1 回合后
テキサス调查要请

1 回合后
ソーラレイ察知
*调查能力 51 以上

YES
マ・クベ击破(死亡)

NO
ギャン、リックドム、チベ出现

1 回合后
敌新型 MA 迎击要请

YES
シャリア・ブル击破(死亡)

NO
ソロモンにブラウ・ブロ出现

1 回合后
ソロモンの悪灵击破要请

YES ①
エルメス击破
ララァ死亡
*MC 技术完成的场合

YES ②
WB 队全滅
WB 队未配属に
*MC 技术未完成场合

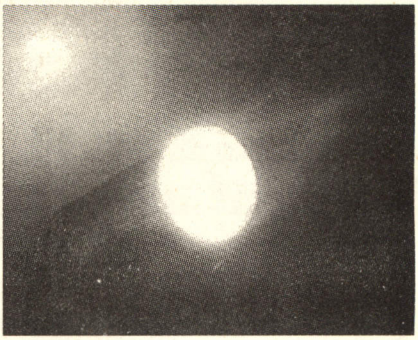
NO
ソロモン
エルメス出现

进攻

ア・バオア・クー攻略作战实行
▼
和平提议拒否 ジャブロー部队移动
▼
グラナダ攻略作战实行
▼
SIDE3 攻略作战实行
▼
ジオン本土制压、完全胜利
▼

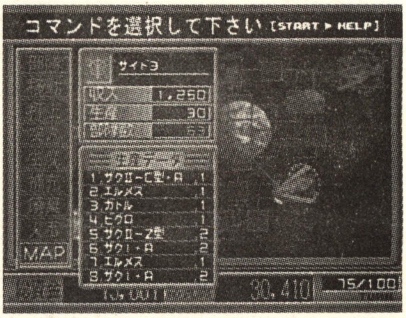
联邦编 第 1 部结束

进攻ジオン本土前要注意的事项



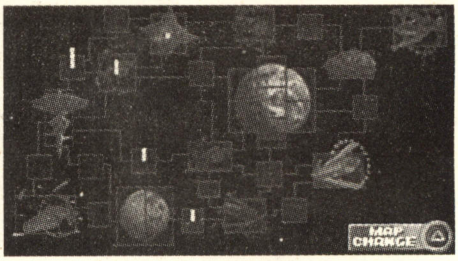
终盘最大的要点是ア・バオア・クー的攻略。首先要探察到敌方ソーテレイ (SOLAR RAY) 的开发。如果察觉不到的话,进攻部队就将受到ソーテレイ (SOLAR RAY) 的直击。如果谍报能力在 51 以上的话，在所罗门压制 1 回合后可以入手情报。随后谍报级就会上升。这里ジャブロー的部队要移动,因为压制ア・バオア・クー时,敌方会降落到殖民地(コロニー)上,使ジャブロー的地上部队损失惨重,所以不要忘记。





瞬间进攻

击破所罗门后，敌人就会专心于特别区域的防卫，其它区域几乎无人防御,迅速全部击破。一气占领ア・バオア・クー和グラナタ。



终盘重要事件流程

一到终盘后,将发生与外传和 OVA 有关的事件,对战局多有影响,进行时要注意。

プロト・ゼロ登场

因 NEW TYPE 研究机关设立，可提案强化人类开发计划。这个计划实行后 5 回合后プロトーゼロ就会登场。作为人造的新人类，他在战斗能力上和アムロ不分上下，驾驶 G-3 高达和アレックス后将十分活跃。





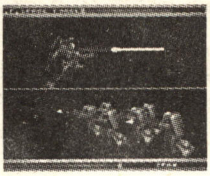
フロト・ゼロ登场までの流れ

▼
ニュータイフ机关设立实行
▼
15 回合后,强化人间开发计划提案
▼
强化人间开发计划实行
▼
5 回合后,フロト・ゼロ登场

NT-1 アレックス得手方法

实行 NEW TYPE 机关的建设计划,开发 G-3 高达,并开始开发 NEW TYPE 有 MS 和アレックス。这个事件的要点在于开发报告 2 回合后，将出现是否将クリス转移至通常任务的选择项。选“YES”的话就有可能使用クリス,基恩夺走开发计划会使アレックス到手延迟。要想在第二部中得手クリス这里就要多注意选择题。





アレックス开发イベントの流れ

NT1 开发方向
NT 机关设立&G-3 ガンダム开发
▼
2 回合后,テストハイロットの战线派遣提案

YES	NO
クリス使用可能	クリス登场
▼	▼
NT1 强夺ちる	NT1 强夺阻止
アレックス开发スラン入手 SIDE3 セセアレックス出现	サイクロブス队全滅アレックス开发フラン入手基恩アレックス配置

与结局紧密相连的最终白色要塞事件

在进攻ア・バオア・クー时，将会发生关系到结尾的事件。完全胜利，判定胜利和败北等各种不同结局都有可能出现，要想制霸全部事件就要按顺序来。白色基地是ア・バオア・クー攻略的最后要点，原作中要把全部部件破坏才算结束，如果觉得这样浪费人才的话可不进行。

ア・バオア・クー攻略前后发生的事件

エンディグ关连

- デギン和平提案接受
  - YES → ソーラレイ开发事前察知时
    - YES → ア・バオア・クー部队10%消减 → ア・バオア・クー制压后、ギレン和平提案接受
      - YES → 和平成立、判定END
      - NO → 第2次ブリティッシュ作战发动
    - NO → 史实エンディング
  - NO → ア・バオア・クー部队30%消减、デギン公王幽闭 → NO → 史实エンディング

ホワイトベー关连

- ホワイトベース参加要请
  - YES → 白色要塞部队全灭
  - NO → ジオング登场

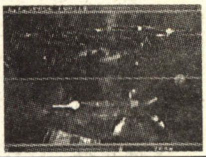
白色要塞部队全灭

基伦军击破后，白色基地和高达毁掉所有部件，这时仍幸存下来的只有WB队，他们呈未配属状态。



ジオング登场

在ア・バオア・クー作战的夏亚的ジオング登场，因为白色要塞部队的部件配属ジャブロー，所以未参加ア・バオア・クー战。



判定败北后进入第二部

在进行ギレン的和平交涉时，特别区域占全体的50%以下，经过100回合后占70%以下时，判定败北。这样也可以进入第二部，没有必要重玩，完全可以在第二部重整河山，卷土重来。



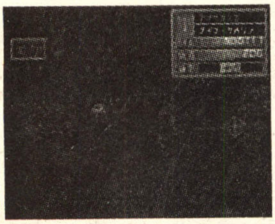
ジャブロ部队要离开避难

经历白色要塞事件的人要特别注意，ジャブロー在防卫战后要继续打宇宙战争，当然要残存大量兵力。这里若错过了，在第2部的序盘就将陷入苦战。想压制ア・バオア・クー的话就得立即移动全部移动。



阻止アプサラス的ジャブロ入侵

这里将再现“08MS小队”的插曲，所以按原著进行下去比较好。如果哪里出现不了アプサラス的调查和追踪命令，那就说明那里正遭到ジャブロー的アプサラスⅡ和Ⅲ的侵略，敌人的夏亚十分强悍，基地若被击破就有遭完全败北的危险。アプサラス的破坏可交给シロー，カレン和サンダース，专心于基伦本土的进攻。



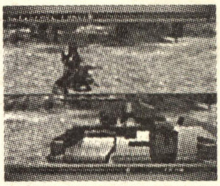
アプサラス调查、追踪、击破命令出现场合

アプサラスⅡ、アプサラスⅢ、グフカスタム、グフH型×3、ドム×6、セセジャブローに出现

アプサラス击破

1. 开始60回合，谍报能力51以上アフサラス调查可能
2. 2回合后，アフサラス调查シロー消息不明
3. 2回合后，アフサラス追踪命令
4. 1回合后，アフサラス追踪报告ガンダムEz-8开发提案入手
5. 2回合后，アフサラス击破命令
6. 1回合后，アフサラス击破报告シロー消息不明→カレン、サンダース复归

能阻止ライノサラス降落地球吗？



这是DC版外传的插曲。第一部开始经历75回合谍报能力在51以上时将会发生，这个事件中谍报能力很重要，根据右侧图表显示，谍报能力在50以下，レイヤー的调查就会失败，キリマンジャロ地上用MAライノサラス部队就会降下。ライノサラス虽不属アプスラス系，但作为敌人的秘密武器自然十分厉害，所以无论如何都要防止调查的失败。

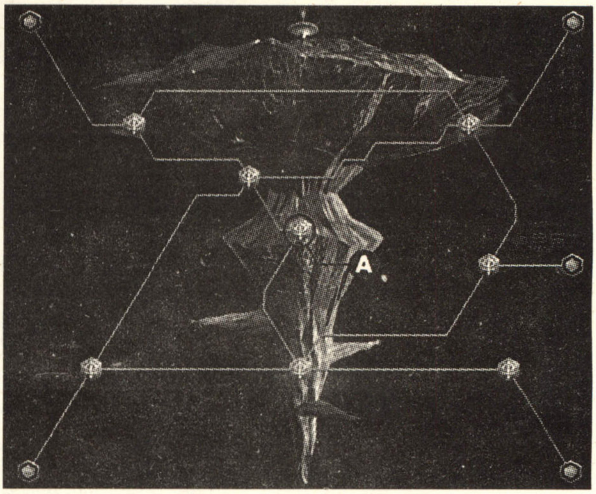
ライノサラス降下

- 开始75回目、谍报能力51以上、基伦秘密兵器调查提案
  - YES → 2回合后，调查报告
    - 谍报51以上 → 调查成功 → HLN破坏成功（レイヤー、シオン、マイク复旧）
    - 谍报51以下 → 调查失败 → HLN破坏失败（レイヤー、シオン、マイク复旧） → キリマンジャロ与ライノサラス×5出现 ジオン、ライノサラス的生产开始
  - NO → キリマンジャロ与ライノサラス×5出现 ジオン、ライノサラス的生产开始

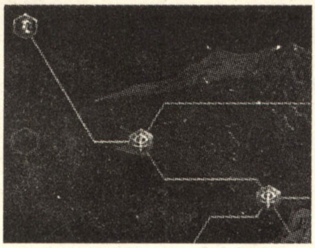
联邦篇地图攻略

ア・バオア・クー

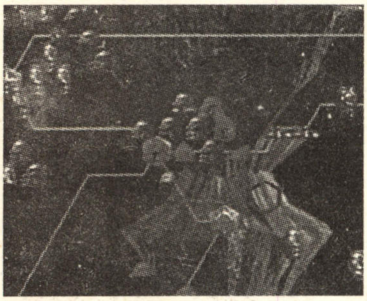
收入:400
生产:400



注意来源于ソーラレイ(SOLAR RAY)的攻击!



进攻ア・バオア・クー最可怕不是MS和MA的攻击，而是SOLAR RAY的照射。想发生事件就要在行动阶断的第一回合先将一支部队突入，SOLAR RAY也将发射，事件结束后就可举大军进攻。因为兵力大大多于敌军，所以应能取胜，之后以所罗门为进攻核心投入所有兵力吧!



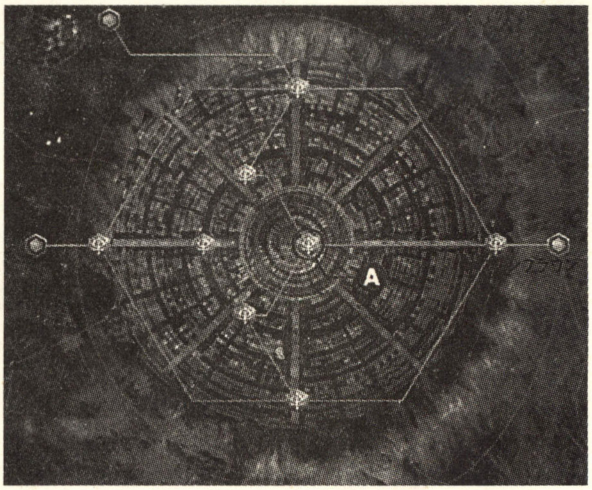
你想看史实结局吗?



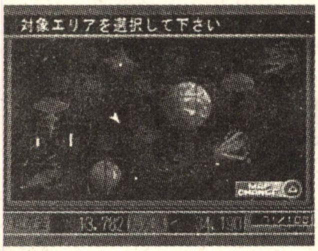
史实结尾要在未发生“侦察到SOLAR RAY”的状态下，承诺デギン的和平谈判就可以看到了，所罗门制压的三回合前不向谍报部发放资金的话，级别就会掉到一半以下，虽有些麻烦但作为忠实于原作的结局还是有观看的价值的，所以一定要挑战。

グラナダ

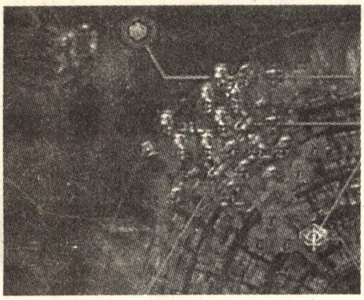
收入:750
生产:650



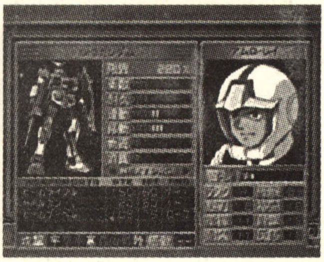
攻下ア・バオア・クー后，直接出击



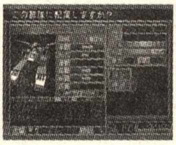
先将20支左右的部队到宇宙(SIDE)8去准备。在平息ア・バオア・クー的事情同时从フォンブラウナダ出击。ア・バオア・クー的部队也会从宇宙11进攻，兵力强的ア・バオア・クー部队从中央向敌人进攻，フガンブラウン部队没有补给，所以慢慢接近为上策。在敌人数量减少时进行挟击快速解决事件。



活用白色要塞部队成员

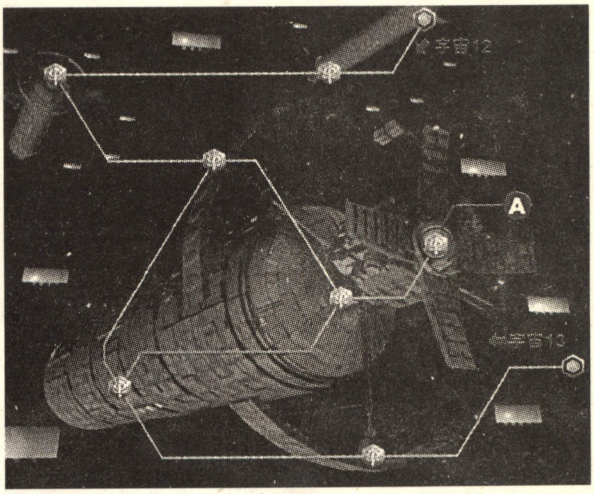


白色要塞部队的全事件发生是在ア・バオア・クー结束时成员成为A时开始。这之后他们将活跃于进攻战中，特别是アムロ驾驶高达系カスタム机时将发挥无与伦比的威力。

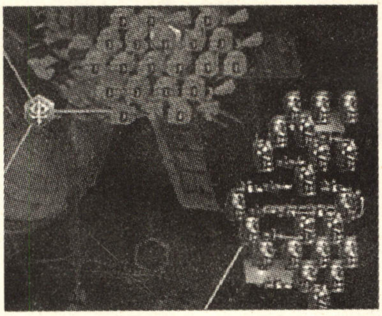


SIDE 3

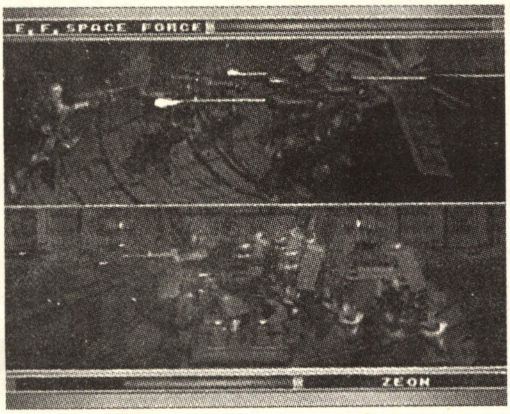
收入:1250
生产:30

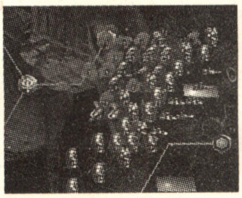


从グラナダ输送大部队一气攻下!



终于到了最后的决战。グラナタ制压部队从宇宙13,ア・バオア・クー的残余部队从宇宙12进攻。敌人将在进入宇宙13的进入口附近集结。グラナタ来的部队可无视战略防线，取最短距离，极早发动攻势，投入所有力量不必犹豫。打击基地的两支部队一起上，但一定要避免混战。

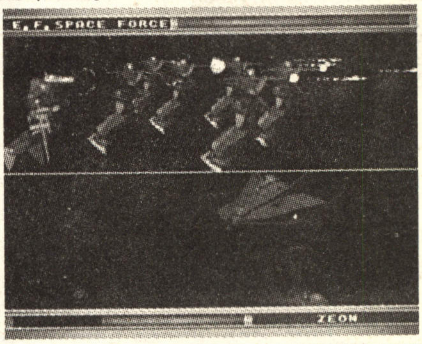




有驾驶员的MA相当危险以速度击破

敌人的基地中幸存下来的敌人们会驾驶ビグロ和ビク・ザム等登场，不管它的话就会有被逐个击破的危险，所以要先打倒敌人乘坐的MS和MA。

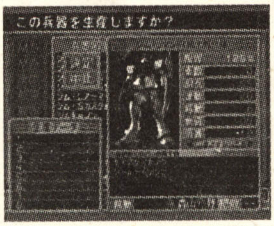




整理地上兵器，开发新兵器

从ア・バオア・クー到进攻基伦本土期间，应开始整理地上兵器。像フライマンタ和G1式战车这样弱的部件就废弃掉好了，可生产取代它们的ジムコマンド(地上战)和陆战高达。第一部期间对武器编排的话，到了第2部就顺利多了，对宇宙战虽没大影响但可加速进程。





战争结束了。但是，和平的道路仍很漫长

基伦公国死亡了，以"一年战争"联邦军迎来了完全胜利，但这胜利并没有让人喘息的机会，继承基恩野心的人，充满了野心的人都虎视眈眈地等待着，新的危机就要逼近了。将以地球为舞台再度进入战火连绵的日子，没有时间陶醉于胜利的美酒，下一场战役正等着你呢!







0079年基恩侧完全攻略流程

第3次降下作战成攻3回合 or 特别区域8以上

V作战察知

YES: シャア、ドレン、デニム、ジーン、スレンダー派遣 / NO

3回合后

SIDE 7遭遇战调查报告

YES: ガデム派遣、デニム、ジーン战死、ハオロ死亡
→ 3回合后
→ ガデム补给部队全滅 ガデム战死
→ 3回合后
→ 木马北米降下 ドレン复归、ガルマ派遣 スレンダー战死
→ ガルマ战死报告 ガルマ战死
→ 3回合后

NO: ドレン、デニム、ジーンスレンダー复归 ハオロ未配属
→ 3回合后
→ シャア消息不明 *8ターン后复归
→ 3回合后
→ 木马北米降下 ガルマ派遣
→ 3回合后
→ ガルマ败北报告 ガルマ战死

1回合后

ガルマ・ザビ国葬计画提案 实行后全军士气+20

1回合后

基伦处遇

YES: シャア谨慎 / NO: シャア复归

ガルマ仇讨部队派遣 / ランバ・ラル派遣申请

NO → 4回合后 → 木马交战报告

YES: ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン派遣 → 2回合后 → Aへ

NO → 4回合后 → 木马交战报告

A

ランバ・ラル攻击失败报告

1回合后

ドム开发终了 / ドム未开发

ランバ・ラル补给要请

补给送 / 未补给

2回合后 / 2回合后

ランバ・ラル胜利 ランバ・ラル队全员攻绩值+100、ホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンク入手

ランバ・ラル败北 ランバ・ラル、ハモン、クランプ、アコース、コズン战死、リュウ死亡

1回合后 / 1回合后

木马交战报告

2回合后

ランバ・ラル队未胜利

YES
→ 黑3连星派遣
　YES: ガイア、オルテガ、マッシュ派遣 → 黑3连星全滅 → 3回合后 → マッドアングラー队设立
　　YES: シャア、ブーン派遣 → B
　　NO: ホワイトベース部队解散
　NO: ホワイトベース部队解散 → NO ホワイトベース部队解散

NO
→ 5回合经过
→ オデッサ作战察知
→ マ・ク为指挥官
　YES → オデッサ核攻击 オデッサ全部队50%に → マ・クベ处分提案
　　YES: マ・クベ谨慎
　　NO: マ・クベ复归全势力友好度-30
　NO

B

2回合后

スパイ107号报告

1回合后

シャア、ベルナァスト攻击

1回合后

マッドアングラー队木马追击

YES → 2回合后 → マッドアングラー队追击报告 ブーン战死 → 先周

NO: WB队解散

1回合后ガルマ生存

统优性人类生存说实行可 全军士气+20

2回合后

旧ジオン派の肃正提案

YES / NO: 旧基伦派蜂起，总资金30%减

在进入最后的攻略前先把第一部的事件流程表复习一下。在ジオン篇中有追踪白色要塞的事件，如果过于深究，不但角色会一个个战死，攻略方面也会变得麻烦，所以还是不管它的好。夏亚，キシリア，ドスル的提案选择很重要，将使故事展开有很大差异，所以一定要好好考虑。

进攻

联邦舰队集结报告
▼
ソーラレイ发射
▼
SIDE 1 联邦舰队击破
▼
ルナツー攻略作战实行
▼
ジャブロー攻略作战实行
▼
ジャブロー制压、完全胜利
▼
基伦编 第1部结束

ソーラレイ(SOLARRAY)发射事件将决定最后的展开

ソーラレイ(SOLARRAY)发射事件是基伦编终盘最大的分歧点。在此SIDE1出现的联邦部队数量，テギン的生死和キシリア的处置都将关系到史实结局能否出现。流程可参考下方图表，希望能参考这个想出一条最佳路线。





兄妹两人意见不和

联邦舰队 SIDE 1 集结
▼
ソーラレイ未完成 / ソーラレイ完成
▼
ソーラレイ发射
▼
B:连邦舰队50%击破 → テギン与レビル会见成功 → 战争统行
A:连邦舰队30%击破 → デギン死亡 → C



C
▼
对キシリア逮捕命令发出



YES → キシリア逮捕
将行动不稳定的キシリア逮捕。



→ 战争统行

NO → キシリア到着
不将行动不稳定的キシリア逮捕。



→ 史实 END

想愉快地玩下去就要选这个

用ソーラレイ(SOLARRAY)狙击，并选择让デギン避开，就可让集结在SIDE1的联邦舰队半数被消灭。尽早击破联邦舰队可使今后的发展多少乐观一点。ルナツー和ジャブロー的部队每回合都会增加，进攻若动作迟缓就很难进行压制了。テギン和レビル的和平若成功就会使全军士气痛减30，不过攻击力和防御力不会大幅下降，不过相比之下进攻迟缓会更加棘手，为能早一刻进攻，要选正确的项。



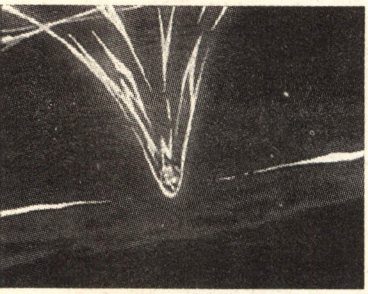
值得一看的史实结局

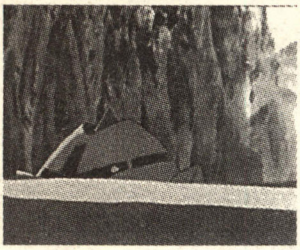
史实结尾中，是ギレン开枪击穿了キシリア的头，在此将看到与原作动画相通的结尾。方法也很简单，首先先和原作一样向ギレン发射ソーラレイ，然后对ギレン的不明原因抱怀疑态度的キシリア就开始独自调查原因，察觉到她行动的部下提案逮捕キシリア。驳回他的提案1回合后キシリア就去拜访ギレン，要想看史实结尾就不能进入第二部，那么长久以来的辛苦岂不白费，事前一定要存档。



进攻敌大本营ジャブロ的3种方法

进攻ジャブロ的方法有3种，条件见右侧图表。虽然顺序上有很大差异，但压制成功的话都可取得完全胜利，如何选择是玩家的自由。最简单的方法是“降下作战”，然后“攻略作战”，最难为潜入作战。





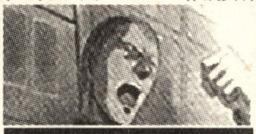
ジャブロー攻略

1. マッドアングラー追击报告
   - 2回合后
   - シャアジャブロー攻略提案提出



   - ジャブローホワイトベース、ガンダム、ガンキャノン、コアブースター配属
   - ジャブロー攻略作战实行
   - シャア专用ズゴック、アッガイ×2、ゾック、ジャブローに登场

2. ベルファスト制压
   - ルナツー攻略实行
   - 第2次ブリティッシュ作战提案
   - 第2次ブリティッシュ作战实行



   - SIDE 7消滅、ジャブロー敌50%消滅、全势力友好度－30
   - ジャブロー降下作战实行



3. 自军特别区域9以上&アッガイ开发终了
   - ジャブロー攻略用MS开发提案
   - 4种类开发



   - ジャブロー潜入作战实行



   - 侵入攻略用MS

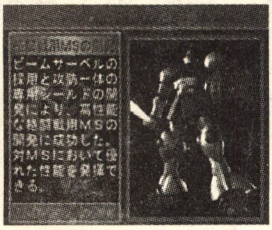
实行MS开发用事件

技术Lv升级和特定部队开发结束后，就是提案开发特殊MS的时机了，这个特别计划开发的兵器有很高的性能，快些开发强力MS吧!



ギャン和ゲルゲゲ，谁是下次主力?

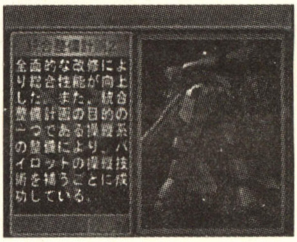
开发ギャン就选择《ギャン量产化计划》，开发ゲルゲゲ初期生产型（S型）就选择“ゲルゲゲ量产化计划”。实行后再选择次期量产MS。ギャン适用于白刃战，而ゲルゲゲ射击能力优秀，虽说ゲルゲゲ更优秀，但你会如何选择?





开发新型MS所需要的特别计划

综合整备计划和パズン计划是重要的MS开发计划，实行这两个计划是开发活跃于一部终盘到二部序盘的部队。下面介绍实行所需要的条件，当然开发可能机体中可能含有不好操纵的单位，所以生产时弄清兵器的性能再决定是否再生产。







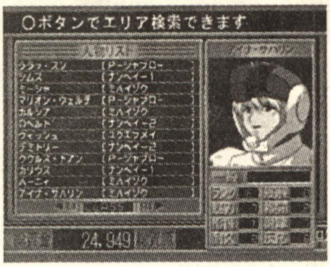
综合整备计画实行条件
ザクⅡF型、リックドム、ゴック、ズゴック、ゲルググ内4体开发

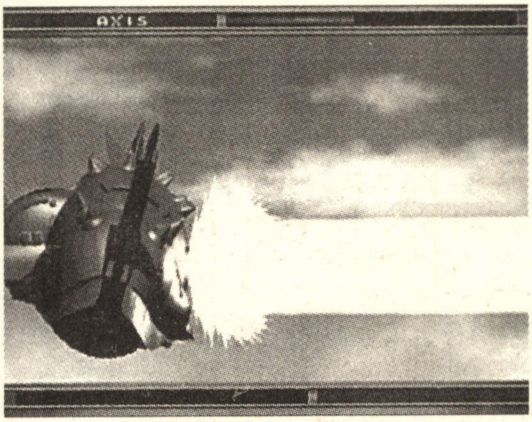
ペズン计画实行条件
MS开发技术Lv12以上提案

总结发生在终盘的事件!

基伦篇盘也将出现 OVA 和外传中的小故事，高性能的兵器入手,旧友加入阵营等,当然也会有对本军不利的事件出现,好好看看事件图表,把握住进程。



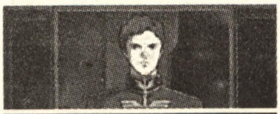




大家熟悉的角色都会登场!!

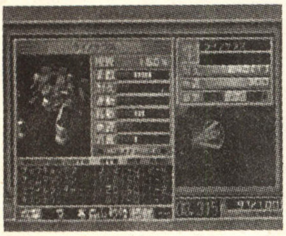
比アスタロス还重要的ライノサラス

这是在 DC 版外传中基恩身边可看到的一段情节，生物兵器アスタロス虽可达到破坏地球生态环境的目的，但使用不但没什么效果而且会使中立势力友好度下降，ヴイッシュ也会行踪不明，ディリット更加显眼。相比之下地上用 MA ライノサラス比较管用，ヴイッシュ还可进行回收。



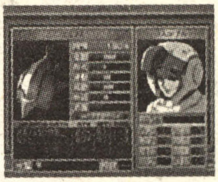
アスタロス

- 基研技术 LV1 以上 アスタロス开发计划
- ▼ 实行 3 回合后 アスタロス回收提案出
- ▼ YES: ヴィッシュ、アスタロス回收 → 2 回合后，アスタロス回收
- ▼ NO: ヴィッシュ、アスタロス回收 → 2 回合后，アスタロス开发フラン入手サイド3にライノサラス配属
- ▼ 2 回合后，ヴィッシュ行方不明 ライノサラス开发フラン入手 サイド 3 ライノサラス配属
- ▼ アスタロス使用许可
- ▼ 1 回合后，联邦资源 50% 低下、全势力友好度 -30



小说版《高达》的 NT 角色ケスコ・アル登场

在基伦篇中ララア登场 5 回合后クスコ・アル出现。她在小说版中曾与アムロ死斗，所以在能力上与アムロ和ララア不相上下，作为现有战斗力将十分活跃。



基伦编 1 回以上 ENDING
ララア登场 5 回合后出现

夺取アレッケス开发数据

这个事件的目的是夺取敌人新型 MS。作战能否成功取决于谍报能力,恰逢 Lv 上升的话实行 2 回合后就可捕捉到アレックス的情报。能夺取敌方开发计划，想让谍报 Lv 升高就尽量去收集情报吧。



ルビコン计划

- 开始 90 回合ルビコン计划提案
- ▼ 计划实行シュタイナー、ミーシャ、ガルシア派遣
- ▼ アレックス情报入手 → 计划成功 アスタロス开发フラン入手 シュタイナーに复旧 バーニ使用可能
- ▼ アレックス情报未入手 → 计划失败 アスタロス开发フラン入手 シュタイナー、ミーシャ、ガルシア、バーニ战死

アプサラス开发计划可以得手

这是怪物 MA アプサラス入手事件。アプサラス虽然只能索敌，但发展型アプサラスⅡ和Ⅲ是强力兵器，是必入手的 MA。入手方法很简单，可继续受与ギニアス TEST 申请许可，不过，Ⅲ入手时ギニアス，ノリス，アイナ这三人就将死掉。有点让人烦恼,到底选哪一个呢?





アプサラス开发

- MA 技术 LVII 以上 アフサラス开发计划提案
- ▼ アフサラス计划实行、ギニアス开发に着手
- ▼ 3 回合后、アフサラス开发フラン入手 アフサラス申请出
- ▼ YES: ノリスとアイナがテスト任务任 → 3 回合后、アイナ消息不明报告
  - ▼ 2 回合后、アフサラスⅡ开发フラン入手 テスト再开申请
  - ▼ YES: ギニアス、アイナ、ノリス任务统行 → 3 回合后、ギニアス战死报告入 ノリス战死、アイナ行方不明 アフサラスⅢ开发ワラン入手
  - ▼ NO: ギニアス、アイナ、ノリス复归 连邦 EZ-8 开发
- ▼ NO: ギニアス复归、アイナが使用可能

来自大家熟悉的

机动战士高达～08MS 小队!

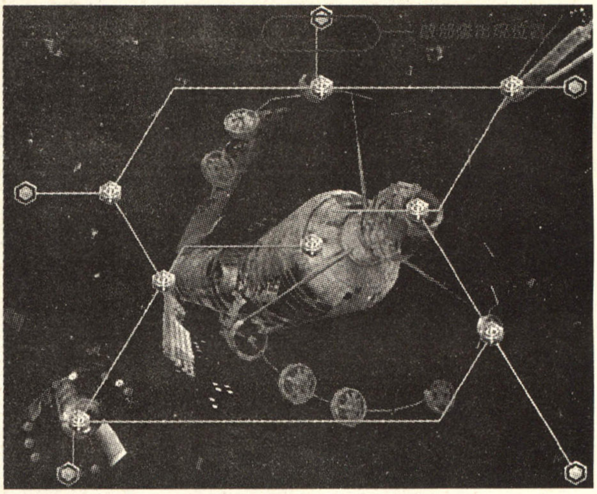
基伦编地图攻略

SIDE 1

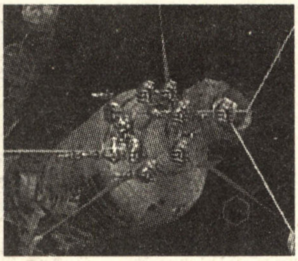
向所罗门迫近
迎击联邦部队

敌人弱小，可速攻击破

ベルフアスト攻略是在经过 5 回合后，联邦军出现在所罗门旁边的区域 SIDE 1 上。首先在所罗门配属部队 20 支，无论何时都作出进攻状态，敌人部队的中是ジム和ボール。没有高达系的 MS 也没有可供驾驶的单位，如果ソーラレイ (SOLARRAY) 完成了，使用它的话可使敌人数量大减。用リックドム和高机动型ザク攻击的话，可轻易击溃敌人，2 回合左右击破他们立即向ルナツー进发。







SIDE 1 敌部队

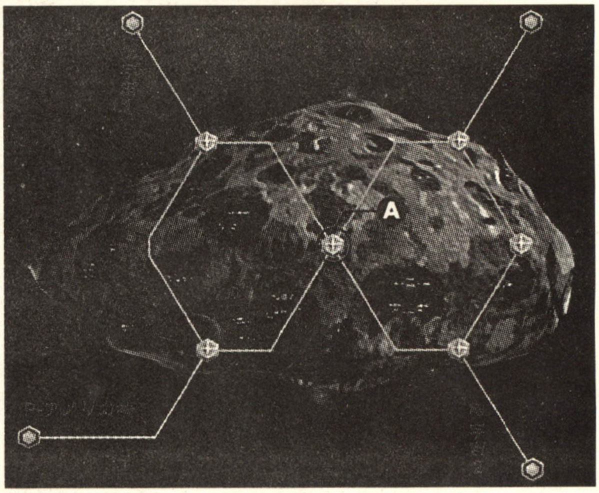
マゼラン ×2、サテミス ×2、ガンキャノン、ジムライトアーマー、ジムスナイパーカスタム、ジム ×3、ボール ×3、パブリク ×6

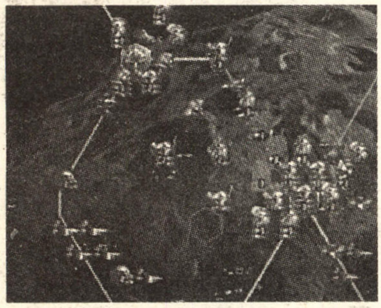
ルナツー

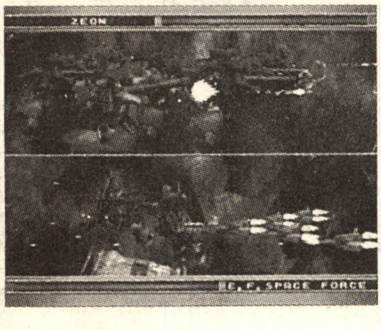
收入：400
生产：450

全宇宙兵力总动员

并非无能且为数不少的敌人在此等待，用所有部队进攻。战斗开始后，从宇宙 1 和 2 同地遣部队接近将敌人分割开，并让从 P－アメリカ来的进攻部队向中央进攻将敌人包围，然后逐个击破，要注意キャラ驾驶的高达系单位，放任不管将有被害的危险，先要把它们全打倒。

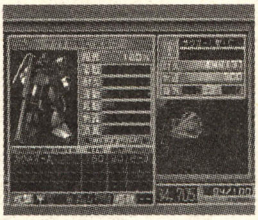


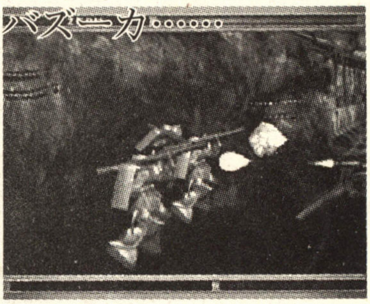




使用ザク初期型核バズーカ……

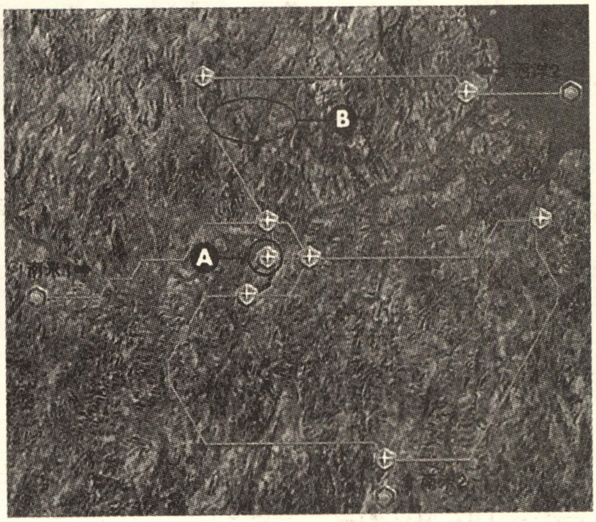
发动ルナツー进攻作战后，在 SIDE3 就将出现装备核バズーカ的ザクⅡ初期型 (C) 型。这个核バズーカ是可远距离攻击敌人的兵器，威力相当高，不过有把友军也卷入危险的缺点，所以在使用前一定要让自己的部件去避难，让オトリ用单位去引诱敌人再加以攻击是有效的技术。





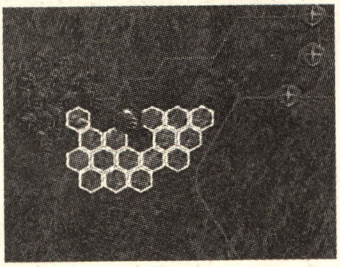
ジャブロー

收入:600
生产:1600



为确立部队的输送方式而进攻

在ジャブロー移动是一件相当辛苦的任务，到处都有的河阻挡了陆上部件的前进。为了让部队尽早移动，注意预先准备ザンジバル和ガウ，フアットアンクル等输送单位，不受移动限制的ズゴック水陆两用 MS 是必备的。依据基本攻略法，逐个攻略去移动。

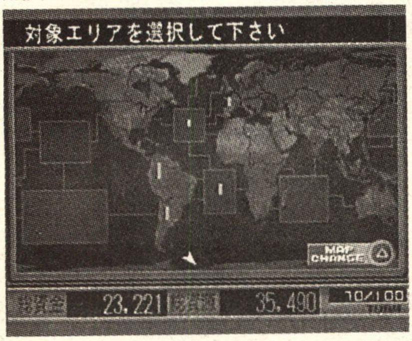


依靠マッドアングラー队进攻

只要准备了就有办法

为了作战成功，早一刻包围ジャブロ是很必要的。可无视バルファスト，在南美投入大军，尽早制压，制压结束时入侵ジャブロー就成为可能。



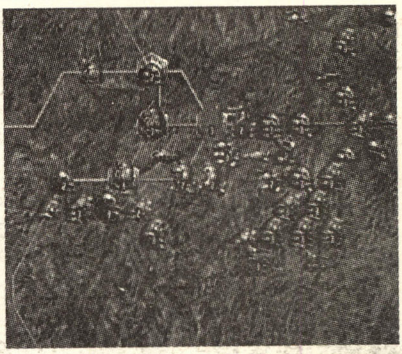


实施第二次ブケティッシュ作战

最安全可靠的方法

最后入侵ジャブロー，用最最一般的方法就可以。第 2 次ブリティッシュ作战有将敌数量一举减斗的方法，在友军地上部队数接近 100 时，首先保证不输，就可得到胜利。

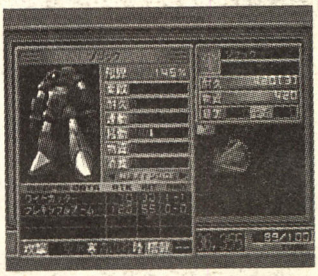




用ジャブロー攻略用 MS 潜入

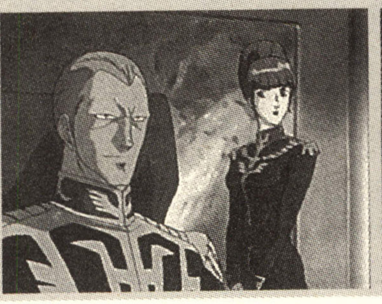
以这个方法进攻将成为至难的课题

以ジュアッグ、アッグガイ、アッゲ、ゾゴック 4 种ジャブロー攻略专用 MS 进攻属于极端作战。使这个方式就不能使用别的单位进攻了。有必要大量生产这 4 种单位，不过这 4 种 MS 都很弱，不仅在水中，在陆地与高达和ガソキャノソ战斗时就显得负荷过重，全部仅有 80 支部队，成功率不但相当低，损失也很大，最好不使用这种方法。



基恩的独裁体制确立！但是，这将是新战役的火种

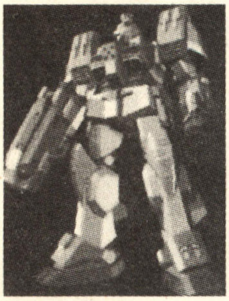
“一年战争”就这样结束了基恩降服了联邦，确立了自己作为地球和宇宙统治都的独裁地位。但是，任何时代的独裁都将衍生出新的混乱，有人实现基伦的真实精神世界，还有人在等待在混乱中扩大自己的势力，野心与阴谋的影子再度漂浮在地球大气层上。基恩的野望真的能实现吗？还是，将被他人取代？答案只能在下一次的熊熊战火之中。





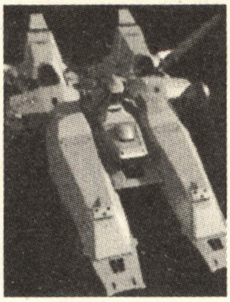


联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



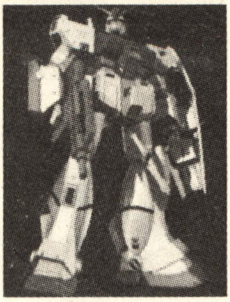
RAG-79G アクアジム

全高	18.0m
本体重量	49.5t
武装	
ミサイルランチャー、鱼雷ポッド×2、ビーム・ピック×4	



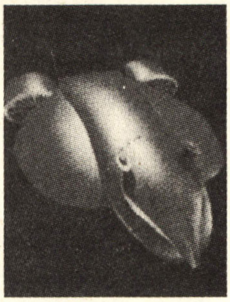
アルビオン

全长	305m
总重量	48900t
武装	
连装メガ粒子主炮×2、连装メガ粒子副炮×2、连装レーザー炮×12、他	



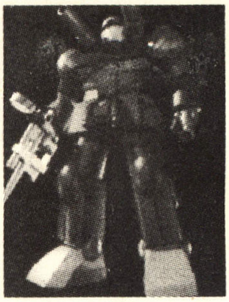
RX-78NT-1 アレックス

全高	18.0m
本体重量	40.0t
武装	
90mm ガトリングガン×2、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



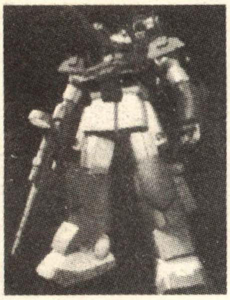
M 型潜水舰

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



RX-77 ガンキャノン

全高	17.5m
本体重量	51.0t
武装	
240mm キャノン×2、ビーム・ライフル、バルカン炮×2、他	



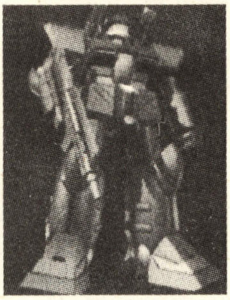
RX-77-4 ガンキャノンII

全高	17.5m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・キャノン、ビーム・ライフル、バルカン炮、他	



RX-77-3 ガンキャノン重装型

全高	17.5m
本体重量	58.6t
武装	
240mm キャノン×2、ビーム・ライフル、バルカン炮×2、他	



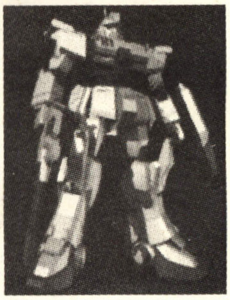
RX-77D ガンキャノン量产型

全高	18.0m
本体重量	45.0t
武装	
キャノン炮×2、ブルパップマシンガン、バルカン炮×2	



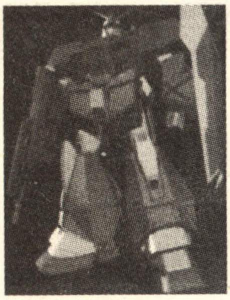
RX-78-2 ガンダム

全高	18.0m
本体重量	43.4t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



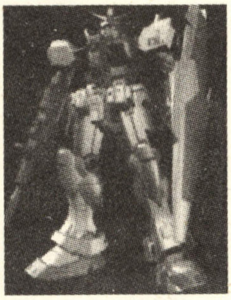
RX-79(G)Ez8 ガンダム Ez-8

全高	18.0m
本体重量	53.5t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



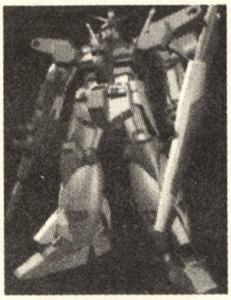
RX-78NT-1-FA ガンダム NT1・FA

全高	18.0m
本体重量	95.0t
武装	
90mm ガトリングガン×、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



RX-78GP01 ガンダム试作1号机 ゼフィランサス

全高	18.0m
本体重量	39.7t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



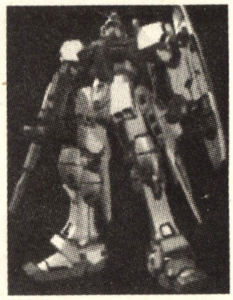
RX-78GP01-Fb ガンダム试作1号机 フルバーニアン

全高	18.5m
本体重量	43.2t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



RX-78GP02A ガンダム试作2号机

全高	18.5m
本体重量	54.5t
武装	
アトミックバズーカ、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2	



RX-78GP03S ガンダム试作3号机 ステイメン

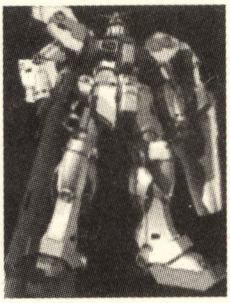
全高	18.0m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



RX-78GP03 ガンダム试作3号机

全高	140.0m
本体重量	226.4t
武装	
メガビーム炮、爆导索、大型ビーム・サーベル×2、他	



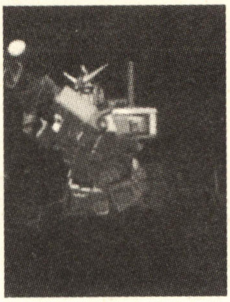
RX-78GP04 ガンダム试作4号机

全长	不明
总重量	不明
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、他	



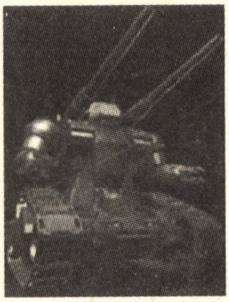
RX-78XX ガンダム・ピクシー

全高	19.2m
本体重量	39.8t
武装	
90mm サブマシンガン、ビーム・ダガー×2、バルカン炮×2	



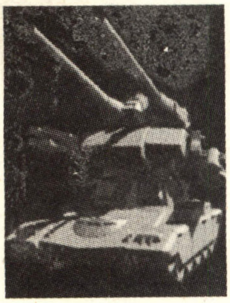
ガンダム+Bパーツ

全长	不明
总重量	不明
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル	



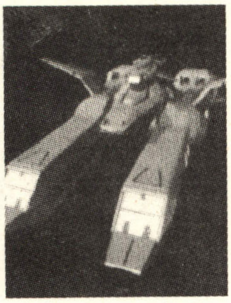
RX-75 ガンタンク

全高	15.6m
本体重量	56.0t
武装	
120mm 低反动キャノン炮×2、4连装ガンランチャー×2	



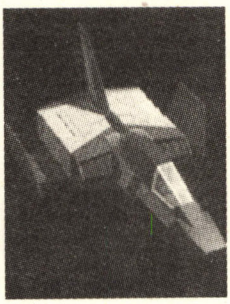
RMV1　ガンタンクII

全高	15.2m
本体重量	98.4t
武装	
120mm ライフル炮×2、4连装ロケット弹ポッド、他	



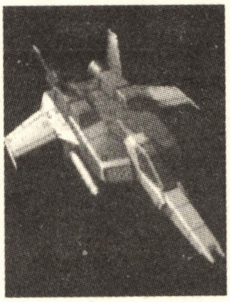
グレイファントム

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



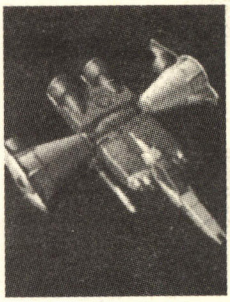
FF-X7 コア・ファイター

全长	8.6m
总重量	8.9t
武装	
小型ミサイル、25mm 机关炮	



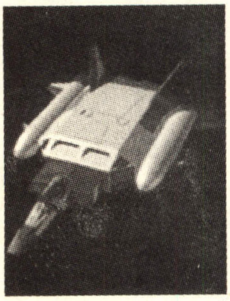
FF-XII コア・ファイターII

全长	14.7m
总重量	15.9t
武装	
ビーム・ガン×2	



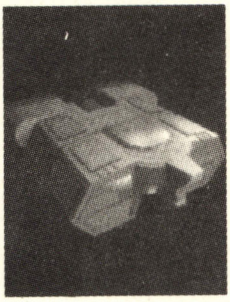
FF-XII-Fb コア・ファイターII

全长	15.6m
总重量	22.6t
武装	
ビーム・ガン×2	



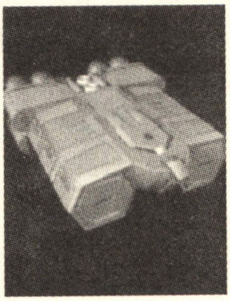
FXA-08-BST コア・ファイターII

全长	13.8m
总重量	18.3t
武装	
メガ粒子炮×2、25mm 机关炮、他	



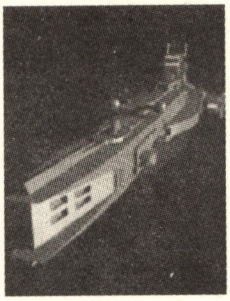
コロンブス

全长	不明
总重量	不明
武装	
无	



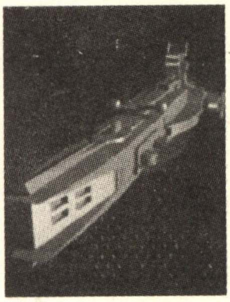
コロンブス改

全长	145m
总重量	不明
武装	
无	



サラミス

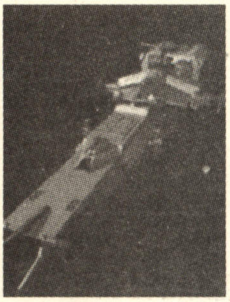
全长	
总重量	不明
武装	
主炮×4、连装机铳×6、6连ミサイルランチャー×2	



サラミス(后期生产型)

全长	不明
总重量	不明
武装	
主炮×4、连装机铳×6、6连ミサイルランチャー×2	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



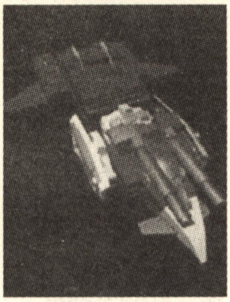
サラミス改

全长	198m
总重量	12100t
武装	
连装メガ粒子主炮×3、メガ粒子副炮×7、他	



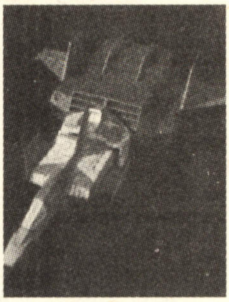
RX-78-3 G-3ガンダム

全高	18.0m
本体重量	47.2t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



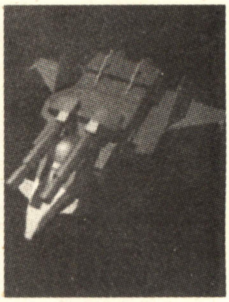
Gアーマー

全长	不明
总重量	不明
武装	
ミサイル、ビーム・キャノン	



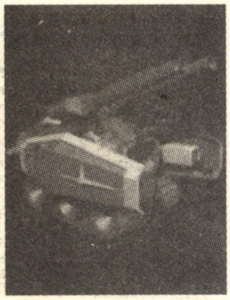
Gスカイ

全长	不明
总重量	不明
武装	
小型ミサイル、25mm 机关炮	



Gファイター

全长	不明
总重量	不明
武装	
ミサイル、ビーム・キャノン	



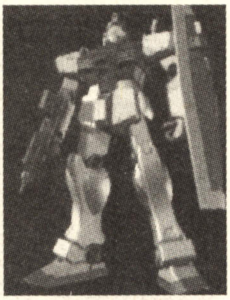
Gブル

全高	18.0m
本体重量	41.2t
武装	
ビーム・キャノン	



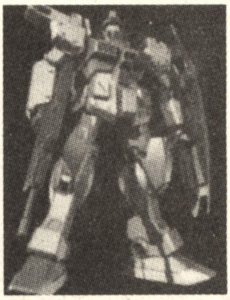
RGM-79 ジム

全高	18.0m
本体重量	41.2t
武装	
ビーム・スプレーガン、ビーム・サーベル、バルカン炮×2	



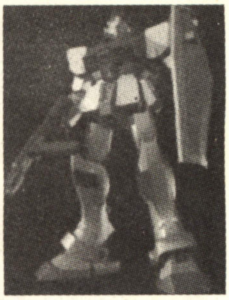
RGM-79C ジム改

全高	18.0m
本体重量	41.2t
武装	
60mm マシンガン、ビーム・サーベル、バルカン炮×2	



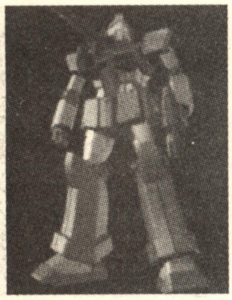
RGM-79N ジム・カスタム

全高	18.0m
本体重量	42.6t
武装	
ジムライフル、ビーム・サーベル、バルカン炮×2	



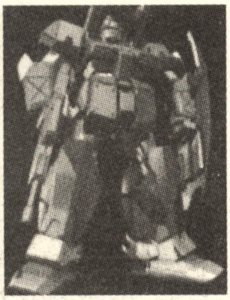
RGM-79D ジム寒冷地仕样

全高	18.0m
本体重量	44.7t
武装	
マシンガン、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2	



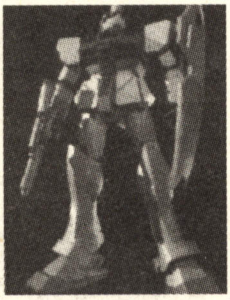
RGC-80 ジム・キャノン

全高	17.8m
本体重量	49.9t
武装	
240mm キャノン、ビーム・スプレーガン、バルカン炮×2	



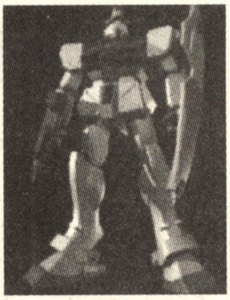
RGC-83 ジム・キャノンII

全高	18.0m
本体重量	47.3t
武装	
ビーム・キャノン×2、ジム・ライフル、ビーム・サーベル	



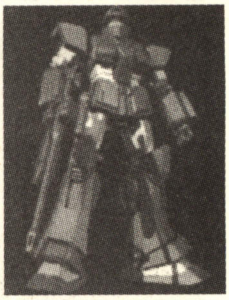
RGM-79GS ジム・コマンド(宇宙战士样)

全高	18.0m
本体重量	43.5t
武装	
ビーム・ガン、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2	



RGM-79G ジム・コマンド(コロニー士样)

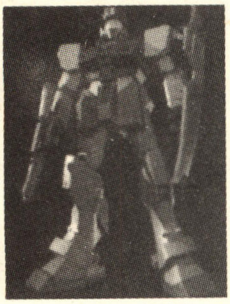
全高	18.0m
本体重量	43.5t
武装	
マシンガン、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2	



RGM-79(CS) ジム・スナイパーカスタム

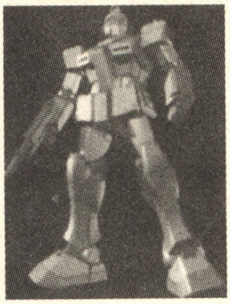
全高	17.7m
本体重量	44.2t
武装	
狙击用ビーム・ライフル、バルカン炮、他	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



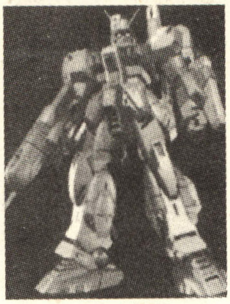
RGM-79SP ジム・スナイパーII

全长	18.0m
总重量	45.0t
武装	
狙击用ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2	



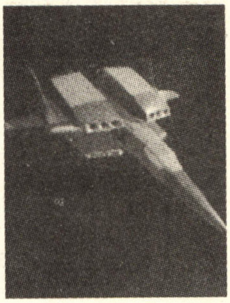
RGM-79L ジム・ライトアーマー

全高	17.8m
本体重量	36.8t
武装	
ビーム・スプレーガン、ビーム・サーベル	



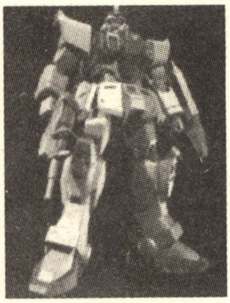
RAG-79-G1 水中用ガンダム

全高	18.3m
本体重量	47.7t
武装	
水中用偏向ビーム・ライフル、炸裂式ハプーンガン、鱼雷×2、ビーム・ピック×2	



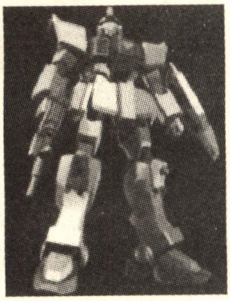
FF-S3 セイバーフィッジュ

全长	不明
总重量	不明
武装	
内装式3连ミサイルランチャー×4、25mm机关炮×4	



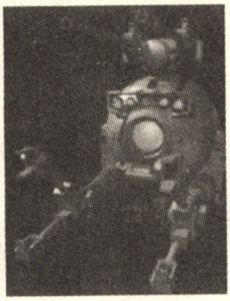
RX-79(G) 先行量产型ガンダム

全高	18.0m
本体重量	52.8t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、100mmマシンガン、他	



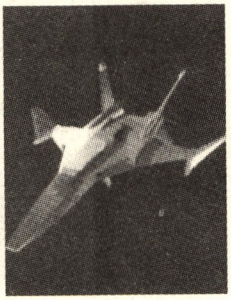
RX-79(G) 先行量产型ジム

全高	18.0m
本体重量	53.8t
武装	
ビーム・スプレーガン、ビーム・サーベル、バルカン炮×2	



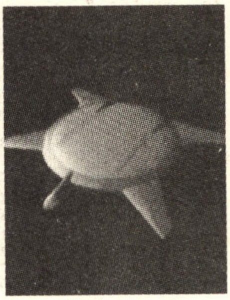
RB-79K 先行量产型ボール

全高	12.8m
本体重量	17.2t
武装	
180mmキャノン×2	



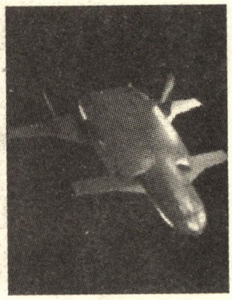
FF-6 TIN コッド

全长	不明
总重量	不明
武装	
空对空ミサイル、25mm机关炮	



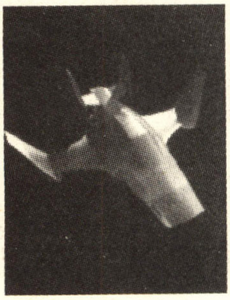
デッシュ

全长	不明
总重量	不明
武装	
无	



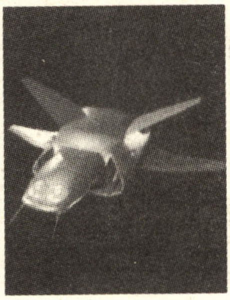
デプ・ロップ

全长	不明
总重量	不明
武装	
爆弹	



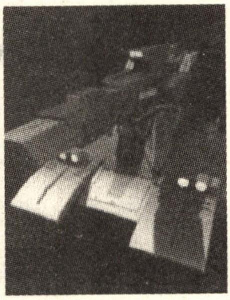
トリアーエズ

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



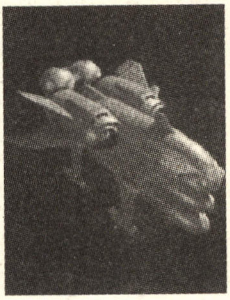
ドン・エスカルゴ

全长	不明
总重量	不明
武装	
爆弹	



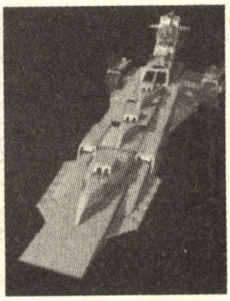
バストライナー

全长	不明
总重量	不明
武装	
バストライナー炮	



パブリク

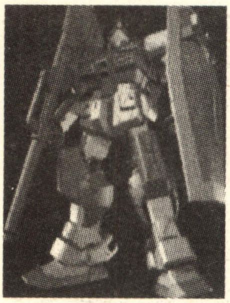
全长	不明
总重量	不明
武装	
各种ミサイル	



バーミンガム

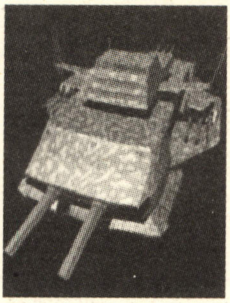
全长	398m
总重量	88500t
武装	
连装メガ粒子主炮×5、メガ粒子主炮×1、メガ粒子副炮×4、他	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



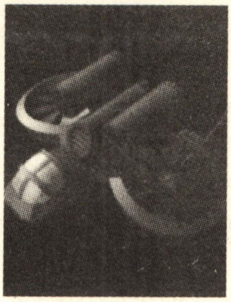
RGM-79 パワード・ジム

全高	18.0m
本体重量	41.2t
武装	
90mm マシンガン、ビーム・サーベル、バルカン炮×2	



ビッグ・トレー

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



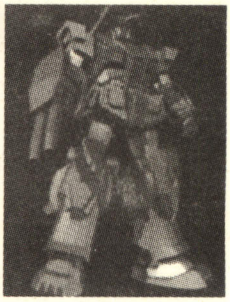
ファンファン

全长	不明
总重量	不明
武装	
5 连装ミサイルポッド×2	



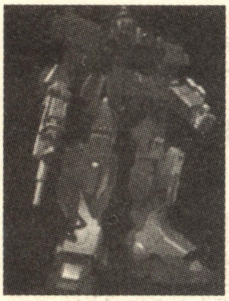
フライマンタ

全长	17.0m
总重量	11.7t
武装	
空对ミサイル、爆弹、他	



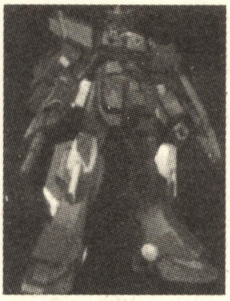
FA-78-1 フルアーマーガンダム

全高	18.0m
本体重量	62.5t
武装	
キャノン炮、2 连ビーム・ガン、他	



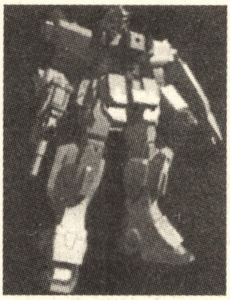
RX-79BD-1 ブルーディスティニー1号机

全高	18.0m
本体重量	52.8t
武装	
100mm マシンガン、胸部ミサイル×2、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



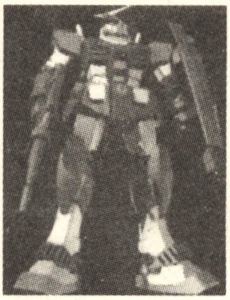
RX-79BD-1 ブルーディスティニー2号机

全高	18.0m
本体重量	52.8t
武装	
ビーム・ライフル、胸部ミサイル×2、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



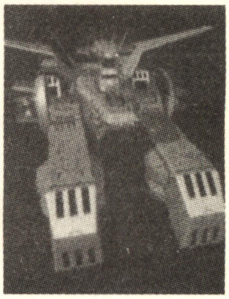
RX-79BD-1 ブルーディスティニー3号机

全高	18.0m
本体重量	52.8t
武装	
ビーム・ライフル、胸部ミサイル×2、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



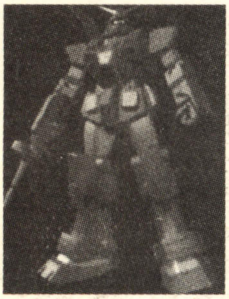
RX-78-1 プロトタイプガンダム

全高	18.0m
本体重量	43.4t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



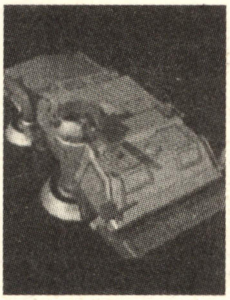
ペガサス

全长	不明
总重量	不明
武装	
连装主炮、连装メガ粒子炮×2、他	



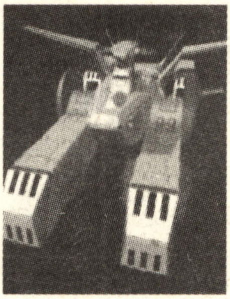
FA-78-2 ヘビーガンダム

全高	18.4m
本体重量	52.2t
武装	
ビーム・キャノン、ビーム・サーベル、他	



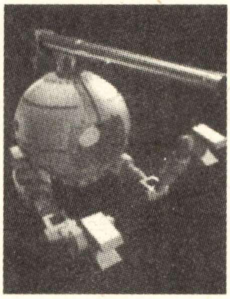
ホバートラック

全长	不明
总重量	不明
武装	
20mm バルカン炮	



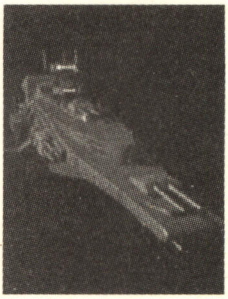
ホワイトベース

全长	262m
总重量	32000t
武装	
连装主炮、连装メガ粒子炮×2、他	



BR-79 ボール

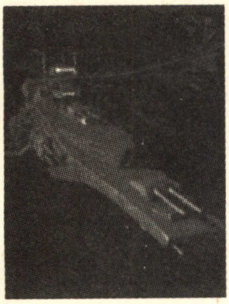
全高	12.8m
本体重量	17.2t
武装	
180mm キャノン	



マゼラン

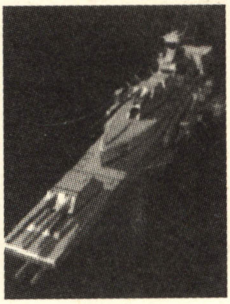
全长	327m
总重量	不明
武装	
连装メガ粒子主炮×7、连装レーザー炮×14、他	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



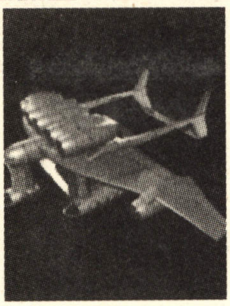
マゼラン(后期生产型)

全长	327m
总重量	不明
武装	
连装メガ粒子主炮×7、连装レーザー炮×14、他	



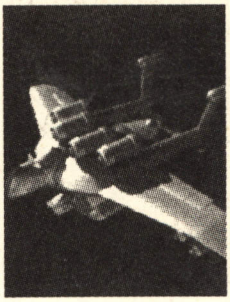
マゼラン改

全长	327m
总重量	62800t
武装	
连装メガ粒子主炮×7、连装レーザー炮×16、他	



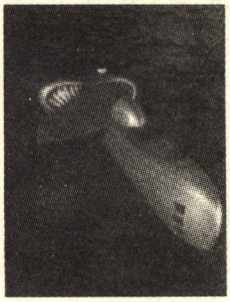
ミデア

全长	45.0m
总重量	245.0t
武装	
机关炮	



ミデア(改)

全长	不明
总重量	不明
武装	
机关炮	



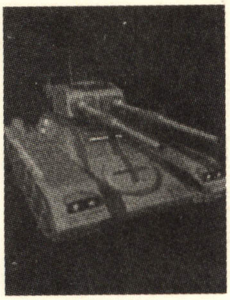
U型潜水舰

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



RX-75量产型ガンタンク

全高	15.0m
本体重量	56.0t
武装	
120mm低反动キャノン炮×2、4连装ガンランチャー×2	



61式战车

全长	不明
总重量	不明
武装	
150mm连装キャノン炮	



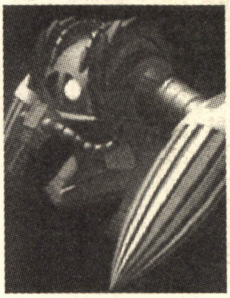
MS-11 アクト・ザク

全高	18.2m
本体重量	59.1t
武装	
サブロツクガン、他	



MSM-04 アツガイ

全高	19.2m
本体重量	91.6t
武装	
105mmバルカン×4、ロゲット弹ランチャー	



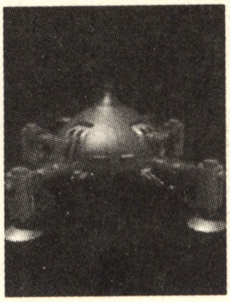
EMS-05 アツグ

全高	15.6m
本体重量	69.4t
武装	
レーザートーチ、ドリル×2、他	



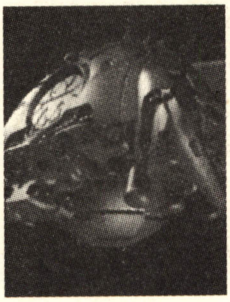
MSM-04N アツグガイ

全高	19.2m
本体重量	91.6t
武装	
バルカン炮×4、ヒートロツド×4、他	



MAX-03 アツザム

全高	不明
总重量	不明
武装	
アツザムリーダー、连装メガ粒子炮×8	



アプサラス

全高	不明
总重量	不明
武装	
不明	



アプサラスⅡ

全高	不明
本体重量	不明
武装	
メガ粒子炮	



アプサラスⅢ

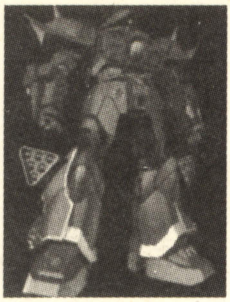
全高	不明
总重量	不明
武装	
メガ粒子炮	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



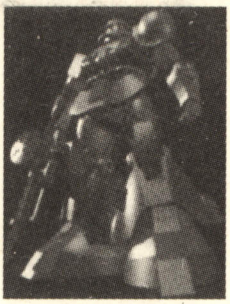
MS-08TX イフリート

全高	17.2m
本体重量	59.4t
武装	
专用ショツトガン、ビーム・サーベル、バルカン炮×2、他	



MS-08TX(EXAM)イフリート改

全高	17.2m
本体重量	59.4t
武装	
腕部连装グレネードランチャー×2、脚部6连装ミサイルポツド、ビーム・サーベル×2	



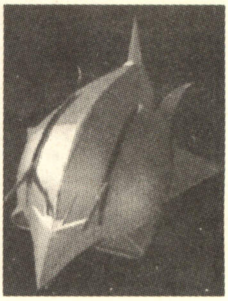
MS-06RD4 宇宙用高机动试验型ザク

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ザクマシンガン、ヒート・ホーク	



MA-06 ヴァル・ヴァロ

全高	68.0m
本体重量	379.8t
武装	
大型メガ粒子炮、プラズマリーダー、ビーム・ガン×2、他	



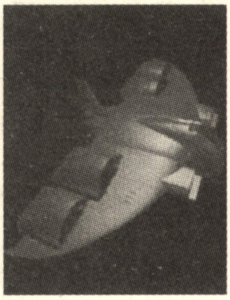
MAN-08 エルメス

全高	85.4m
本体重量	163.7t
武装	
メガ粒子炮×2、ビツト×10	



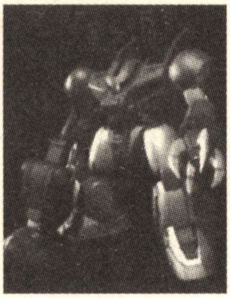
AGX-04 ガーベラ・テトラ

全高	18.0m
本体重量	73.2t
武装	
ビーム・マンガン、ビーム・サーベル、他	



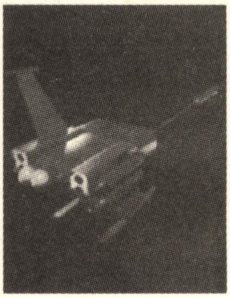
ガウ

全长	50m
总重量	不明
武装	
ビーム炮×5、各种爆弹、他	



MS-13 ガツシヤ

全高	15.1m
本体重量	89.7t
武装	
特殊ハンマーガン、4连装ミサイルランチャー×2	



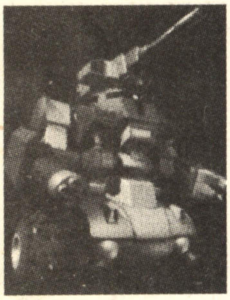
ガトル

全长	不明
总重量	不明
武装	
对舰ミサイル	



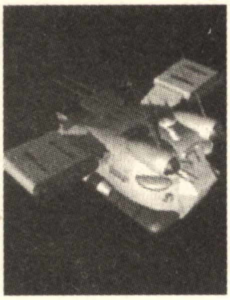
MS-17A ガルバルディα

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル、他	



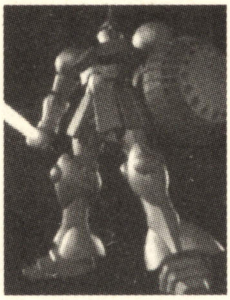
MS-12 ギガン

全高	13.9m
本体重量	71.1t
武装	
180mm无反动炮、4连装机关炮	



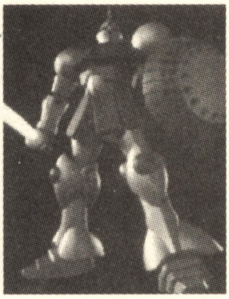
ギャロツプ

全高	不明
总重量	不明
武装	
连装主炮、连装机铳×2	



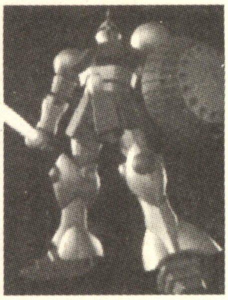
MS-15 ギヤン(アナベルガトー专用机)

全高	19.9m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・サーベル、武器内藏シールド	



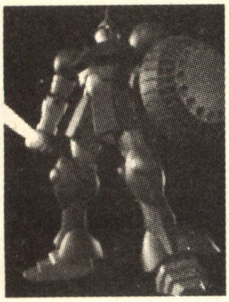
MS-15 ギヤン(シヤア专用机)

全高	19.9m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・サーベル、武器内藏シールド	



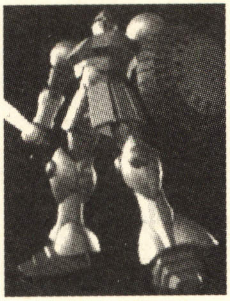
YMS-15 ギヤン(プロトタイプ)

全高	19.9m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・サーベル、武器内藏シールド	



MS-15ギャン(ランバ・ラル专用机)

全高	19.9m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・サーベル、武器内蔵シールド	



MS-15ギャン(量产型)

全高	19.9m
本体重量	52.7t
武装	
ビーム・サーベル、武器内蔵シールド	



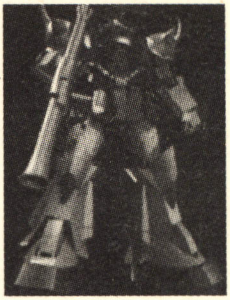
MS-15CギャンキャノンMS-15C

全高	不明
本体重量	不明
武装	
炸药式キャノン炮×2、3连ロケツトランチャー×2、他	



MS-07Bグフ

全高	18.2m
本体重量	58.5t
武装	
ヒートロッド、5连装75mm机关炮、ビーム・サーベル	



MS-07Aグフ(先行量产型)

全高	18.2m
本体重量	58.5t
武装	
ザクバズーカ、他	



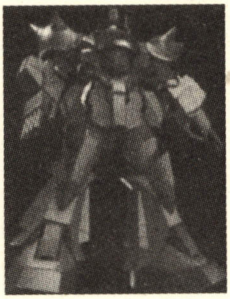
MS-07Bグフ(マ・クベ专用)

全高	18.2m
本体重量	58.5t
武装	
ヒートロッド、5连装75mm机关炮、ビーム・サーベル	



MS-07B-3グフカスタム(改良型)

全高	17.8m
本体重量	58.8t
武装	
ヒートロッド、3连装35mm机关炮、ガトリングシールド、ビーム・サーベル	



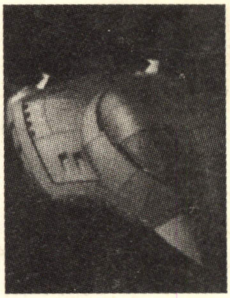
MS-07Cグフ重装型

全高	17.7m
本体重量	64.2t
武装	
5连装机关炮×2、他	



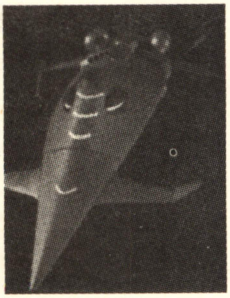
MS-07Hグフ飞行タイプ

全高	18.8m
本体重量	63.9t
武装	
5连装机关炮×2、他	



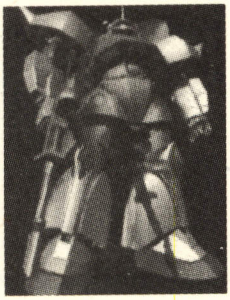
MAM-07グラブロ

全高	40.2m
本体重量	324.1t
武装	
6连装水中ミサイルランチャー×2、对空对舰ミサイルランチャー×2	



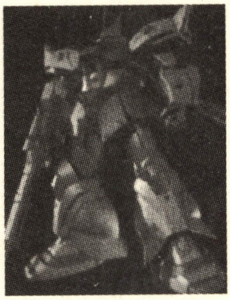
グワジン

全长	440m
总重量	108100t
武装	
连装メガ粒子主炮×3、连装メガ粒子副炮×10、他	



YMS-14ゲルググ

全高	19.2m
本体重量	42.1t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ	



MS-14JGゲルググJ(イエーガー)

全高	19.2m
本体重量	40.5t
武装	
大型ビーム・マシンガン、グレネードランチャー×2、バルカン炮×2	



MS-14Cゲルググキャノン

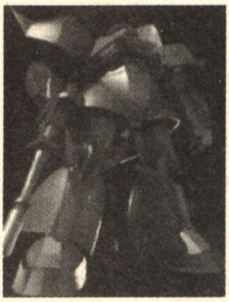
全高	19.2m
本体重量	44.5t
武装	
ビーム・キャノン、ビーム・ライフル、3连装グレネードランチャー、他	



MS-14Aゲルググ(初期生产型)

全高	19.2m
本体重量	42.1t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



MS-14S ゲルググ(ガトー专用)

全高	19.2m
本体重量	42.1t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ	



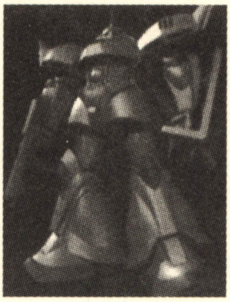
MS-14S ゲルググ(シャア专用)

全高	19.2m
本体重量	42.1t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ	



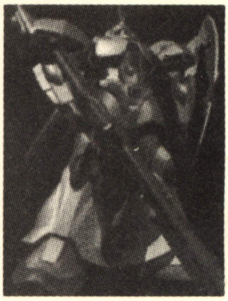
MS-14S ゲルググ(ランバ・ラル专用)

全高	19.2m
本体重量	42.1t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ	



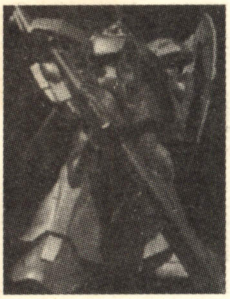
MS-14M ゲルググ・M(マリーネ)

全高	19.2m
本体重量	45.1t
武装	
90mm マシンガン、110mm 速射炮×2、ビーム・サーベル×2	



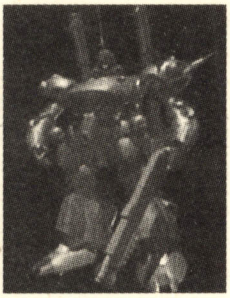
MS-14M-Fs ゲルググ・M(指挥官用)

全高	19.2m
本体重量	45.1t
武装	
ビーム・ライフル、110mm 速射炮×2、40mm バルカン炮×2、ビーム・サーベル×2	



MS-14Fs ゲルググ・M(シーマ官用)

全高	19.2m
本体重量	45.1t
武装	
ビーム・ライフル、110mm 速射炮×2、40mm バルカン炮×2、ビーム・サーベル×2	



MS-08E ケンプファー

全高	17.7m
本体重量	43.5t
武装	
ジャイアントバズ×2、パンツァーファウスト×2、他	



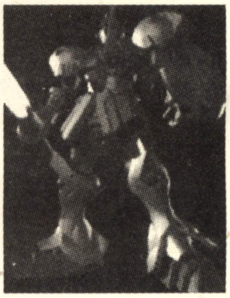
MS-15B 高机动型ギャン

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ビーム・ランス、武器内藏シールド	



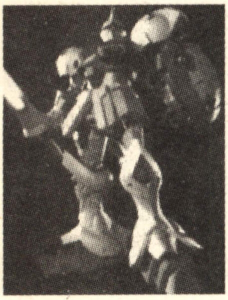
MS-15B 高机动型ギャン(黑三连星专用)

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ビーム・ランス	



MS-15B 高机动型ギャン(ジョニー・ライデン专用)

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ビーム・ランス、武器内藏シールド	



MS-15B 高机动型ギャン(シン・マツナガ专用

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ビーム・ランス、武器内藏シールド	



MS-14B 高机动型ゲルググ

全高	19.2m
本体重量	53.5t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ	



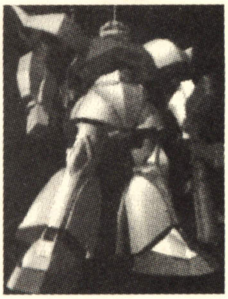
MS-14B 高机动型ゲルググ(黑三连星专用)

全高	19.2m
本体重量	53.5t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・ナギナタ、他	



MS-14B 高机动型ゲルググ(ジョニーライデン专用)

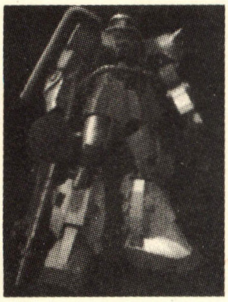
全高	19.2m
本体重量	53.5t
武装	
ロケット炮、ロケットバズーカ、他	



MS-14B 高机动型ゲルググ(シン・マツナガ专用)

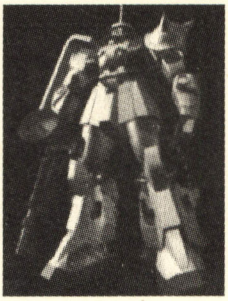
全高	19.2m
本体重量	53.5t
武装	
ロケット炮、ロケットバズーカ、他	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



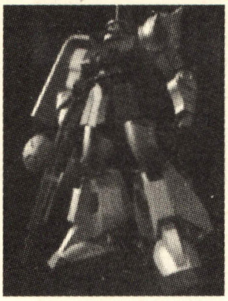
MS-06R-1 高机动型ザク

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



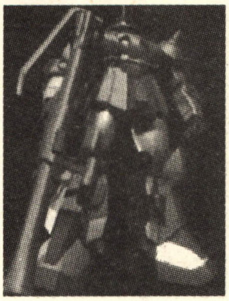
MS-06R-1 高机动型ザク(シン・マツナガ专用)

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



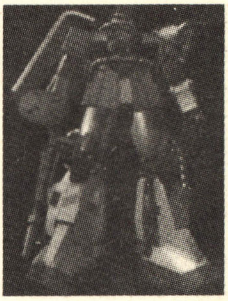
MS-06R-1A 高机动型ザク改良型

全高	17.5m
本体重量	56.8t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



MS-06R-1A 高机动型ザク(黑三连星专用)

全高	17.5m
本体重量	56.8t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



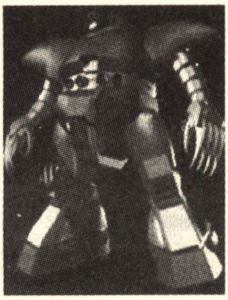
MS-06R-2 高机动型ザク后期型

全高	18.0m
本体重量	56.8t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



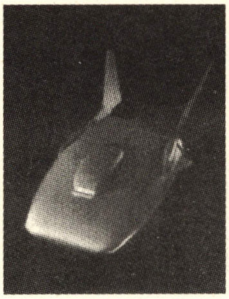
MS-06R-2 高机动型ザク(ジョニー・ライデン専用)

全高	18.0m
本体重量	58.2t
武装	
ジャイアント・バズ、ヒート・ホーク、他	



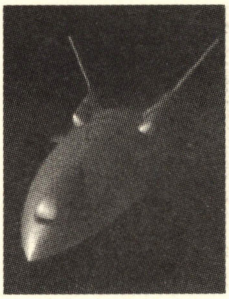
MSM-03 ゴッグ

全高	18.3m
本体重量	82.4t
武装	
メガ粒子炮×2	



コムサイ

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



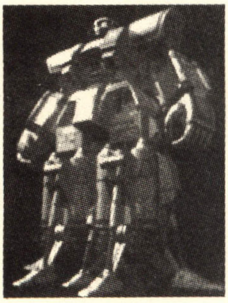
コムサイ(ムサイ最终型)

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



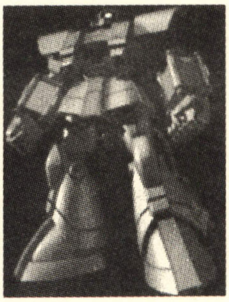
コムサイⅡ

全长	不明
总重量	不明
武装	
60mm ガトリング炮×2	



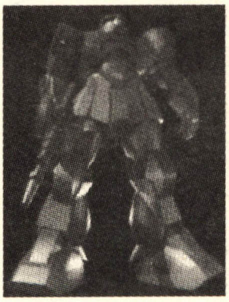
MSN-01 サイコミュ高机动试验用ザク

全高	17.2m
本体重量	65.4t
武装	
不明	



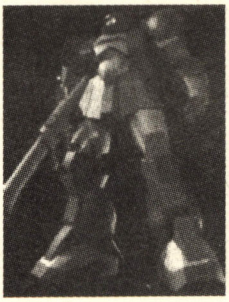
MSN-06Z サイコミュ试验用ザク

全高	17.7m
本体重量	60.4t
武装	
不明	



MS-05 ザクⅠ

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



MS-05 ザクⅠ(黑三连星专用)

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクバズーカ、ヒート・ホーク	



MS-05 ザクⅠ(ランバ・ラル专用)

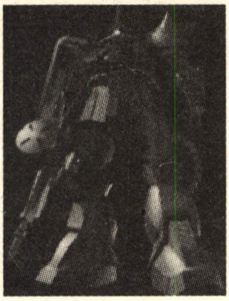
全高	19.2m
本体重量	53.5t
武装	
ザクマシンガン、ヒート・ホーク	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



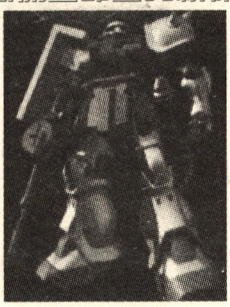
MS－06F ザクⅡ

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



MS－06FS ザクⅡ(ガルマ专用)

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ヒート・ホーク、机关炮×4、他	



MS－06F－2 ザクⅡ(后期生产型)

全高	17.5m
本体重量	49.9t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



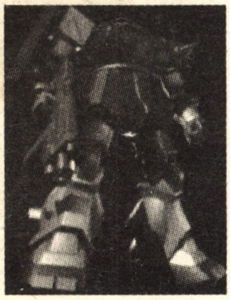
MS－06F ザクⅡ(ジョニー・ライデン专用)

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



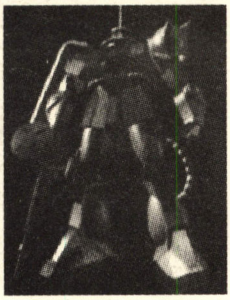
MS－06F ザクⅡ(シン・マツナガ专用)

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



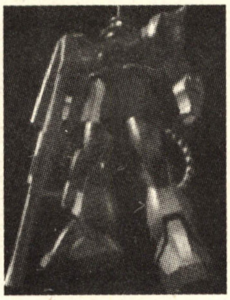
MS－06FZ ザクⅡ改

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ハンドグレネード×3、シユツルム・ファウスト、他	



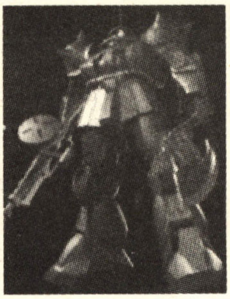
MS－06S ザクⅡカスタム(指挥官用)

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



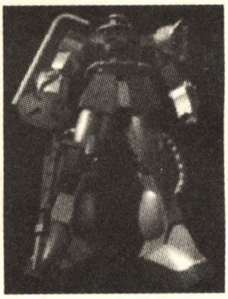
MS－06S ザクⅡカスタム(シャア用)

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク、他	



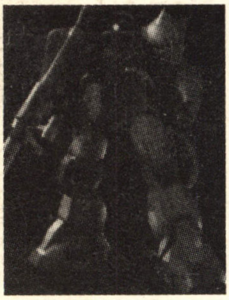
MS－06S ザクⅡカスタム(ドズル用)

全高	17.5m
本体重量	57.6t
武装	
ザクマシンガン、大型ヒート・ホーク、他	



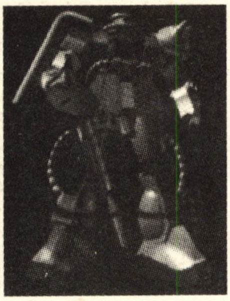
MS－06C ザクⅡ初期型

全高	17.5m
本体重量	58.1t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク	



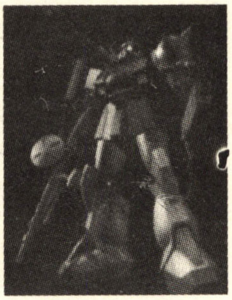
MS－06C ザクⅡ初期型(シャア专用)

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクマシンガン、ザクバズーカ、ヒート・ホーク	



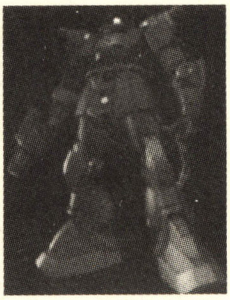
MS－06J ザクⅡ陆战型

全高	17.5m
本体重量	56.2t
武装	
ザクマシンガン、3连ミサイルランチヤー×2、クラッカー、ヒート・ホーク、他	



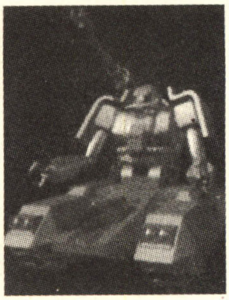
MS－06K ザク・キャノン

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクマシンガン、ザクマシンガン、ビッグガン	



MS－06E ザク强行侦察型

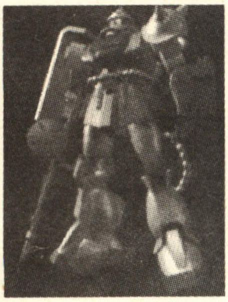
全高	17.7m
本体重量	60.4t
武装	
なし	



MS－06V ザクタンク

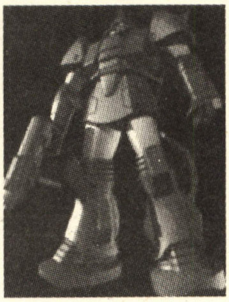
全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクキャノン、3连装マシンカン	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



MS-06D ザク・デザートタイプ

全高	17.5m
本体重量	50.3t
武装	
ザクマシンガン、ミサイルランチヤー、ヒート・ホーク	



MS-06M ザク・マリンタイプ

全高	17.5m
本体重量	40.3t
武装	
240mm ロケット弹ポッド、サブロックガン	



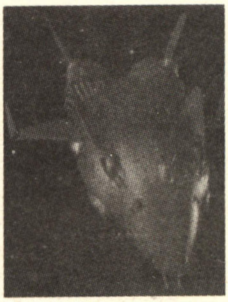
MS-04X ザクレロ

全高	不明
本体重量	不明
武装	
ミサイルランチヤー、ヒート・カマ	



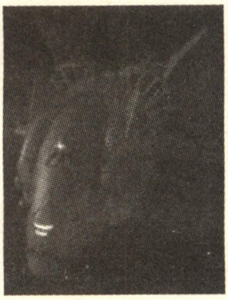
MS-16M ザメル

全高	27.0m
本体重量	75.1t
武装	
630mm カノン炮、8 连多弹装ミサイルランチヤー、他	



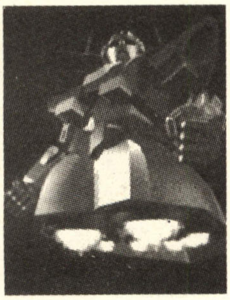
ザンジバル

全高	不明
本体重量	不明
武装	
不明	



ザンジバル改

全长	255m
总重量	42500t
武装	
连装メガ粒子主炮 ×2、连装メガ粒子主炮 ×4、他	



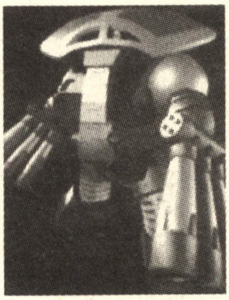
MSN-02 ジオング

全高	17.3m
本体重量	151.2t
武装	
有线制御式メガ粒子炮 ×2、メガ粒子炮 ×3	



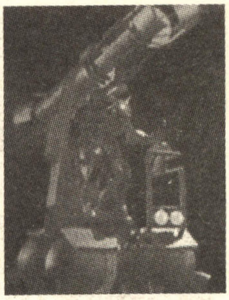
ジツコ

全长	不明
总重量	不明
武装	
ミサイル发射口 ×7	



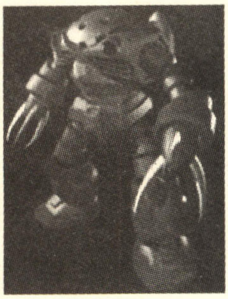
MSM-04G ジユアツグ

全高	17.4m
本体重量	137.3t
武装	
3 连装 320mm ロケットランチヤー ×2	



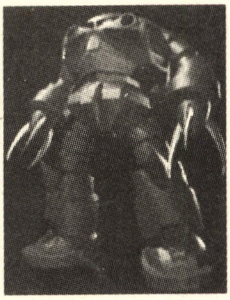
スキウレ(ザクⅡ)

全高	不明
本体重量	不明
武装	
大型メガ粒子炮	



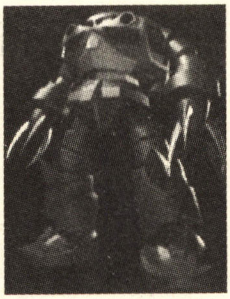
MSM-07 ズゴツク

全高	18.4m
本体重量	65.1t
武装	
メガ粒子炮 ×2、240mm ロケツト炮 ×8	



MSM-07S ズゴツク(指挥官用)

全高	18.4m
本体重量	65.1t
武装	
メガ粒子炮 ×2、240mm ロケツト炮 ×8	



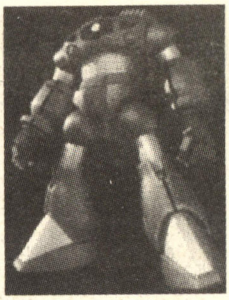
MSM-07S ズゴツク(シヤア专用)

全高	18.4m
本体重量	65.1t
武装	
メガ粒子炮 ×2、240mm ロケツト炮 ×8	



MSM-07E ズゴツク E

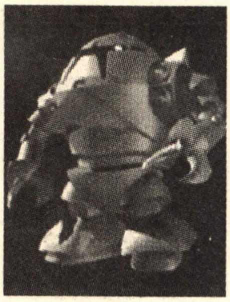
全高	18.4m
本体重量	69.5t
武装	
ビームカノン ×2、鱼雷发射管 ×6	



MSM-08 ゾゴツク

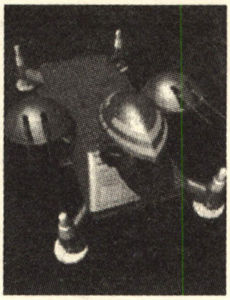
全高	18.2m
本体重量	77.4t
武装	
ワイドカツター ×10	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



MSM-10 ゾック

全高	23.9m
本体重量	167.6t
武装	
フォノンメーザー炮、メガ粒子炮×8	



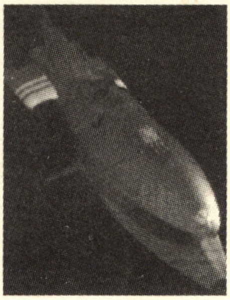
ダブデ

全高	不明
本体重量	不明
武装	
连装主炮×2、连装机铳×2	



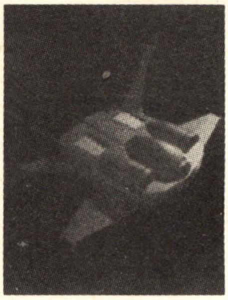
チベ

全长	不明
总重量	不明
武装	
3连装メガ粒子主炮×2、连装机关炮×18、他	



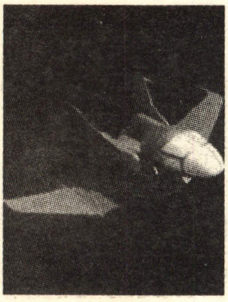
ティベ

全长	不明
总重量	不明
武装	
3连装メガ粒子炮×2、他	



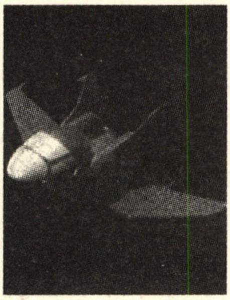
ドダイ

全长	不明
总重量	不明
武装	
8连装空对地ミサイルランチャー	



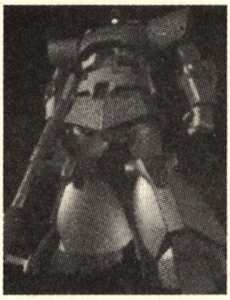
ドップ

全长	9.2m
总重量	5.2t
武装	
对空ミサイル、バルカン炮	



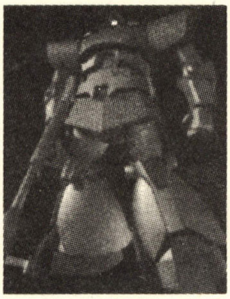
ドップ(ガルマ专用)

全长	9.2m
总重量	5.2t
武装	
对空ミサイル、バルカン炮	



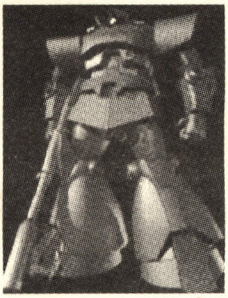
MS-09 ドム

全高	18.6m
本体重量	62.6t
武装	
ジャイアント・バズ、扩散ビーム炮、ヒート剑	



MS-09 ドム(黑三连星专用)

全高	18.6m
本体重量	62.6t
武装	
ジャイアント・バズ、扩散ビーム炮、ヒート剑	



MS-09 ドム(ランバ・ラル专用)

全高	18.6m
本体重量	62.6t
武装	
ジャイアント・バズ、扩散ビーム炮、ヒート剑	



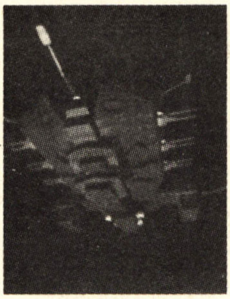
MS-09F ドムトローペン

全高	18.5m
本体重量	44.8t
武装	
ジケーテン・バズ、90mmマシンガン、ヒート・サーベル、他	



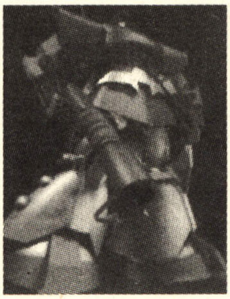
MS-21C ドラッツェ

全高	29.8m
本体重量	23.9t
武装	
40mmバルカン、ヒート・サーベル	



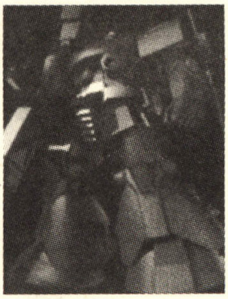
ドロス

全高	不明
本体重量	不明
武装	
连装主炮×6、他	



MS-09G ドワッジ

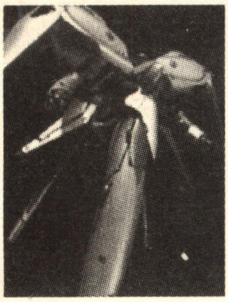
全高	18.2m
本体重量	43.5t
武装	
ジャイアント・バズ、ヒート・サーベル、バルカン炮×4	



MS-09H ドワッジ改

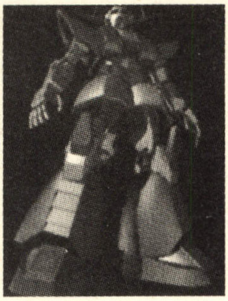
全高	18.5m
本体重量	44.8t
武装	
ビーム・カノン、ヒート・サーベル、バルカン炮×2	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



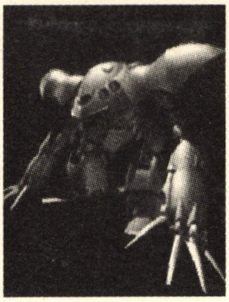
AMX-002 ノイエ・ジール

全高	76.6m
本体重量	198.2t
武装	
偏光メガ粒子主炮×9、メガ粒子炮×6、他	



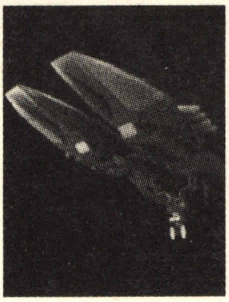
MSN-02 パーフェクトジオング

全高	35.8m
本体重量	317.2t
武装	
有线制御式メガ粒子炮×2、メガ粒子炮×3	



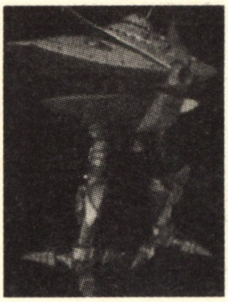
MSM-03C ハイゴッグ

全高	15.4m
本体重量	54.5t
武装	
腕部ビームカ・ノン、ハンドミサイルユニット×2、他	



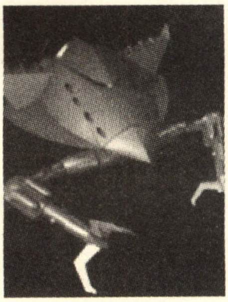
パプワ

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



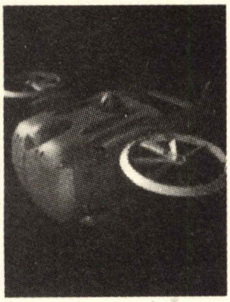
MA-08 ビグ・ザム

全高	59.6m
本体重量	1021.2t
武装	
大型メガ粒子炮、对空メガ粒子炮×28、他	



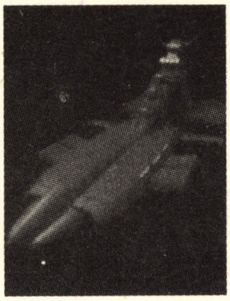
MA-05 ビグロ

全高	45.5m
本体重量	125.5t
武装	
大型メガ粒子炮、ミサイルランチャー×8	



フアツトアンクル

全长	不明
总重量	不明
武装	
不明	



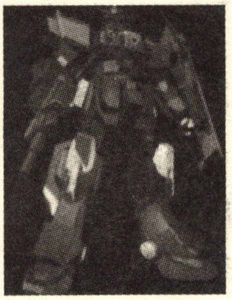
フアルメル

全高	不明
本体重量	不明
武装	
连装メガ粒子主炮×3、他	



MAN-03 ブラウ・ブロ

全高	60.2m
本体重量	1735.3t
武装	
有线式メガ粒子炮×4	



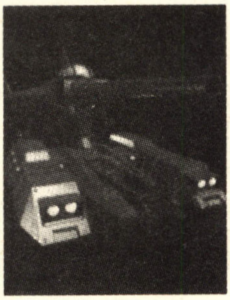
RX-79BD-2ブルーデイスイニー2号机(ニムバス专用)

全高	18.0m
本体重量	52.8t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル、他	



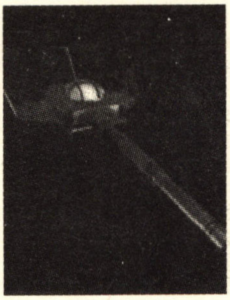
MS-10 ペズンドワッジ

全高	18.9m
本体重量	61.4t
武装	
ジャイアント・バズ、ヒート・サーベル	



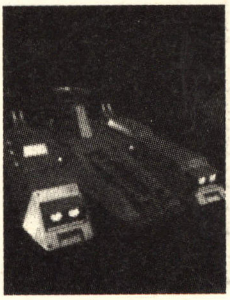
マゼラ・アタック

全高	不明
本体重量	不明
武装	
175mm 主炮、3 连机铳	



マゼラ・トップ

全高	不明
本体重量	不明
武装	
175mm 主炮	



マゼラ・ベース

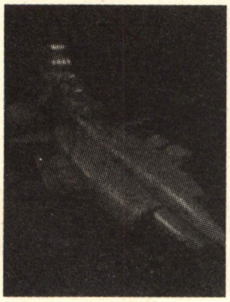
全高	不明
本体重量	不明
武装	
3 连机铳×1	



マツド・アングラー

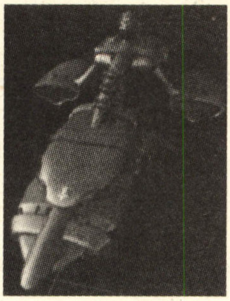
全长	不明
总重量	不明
武装	
鱼雷、对空ミサイル、他	

联邦侧、基恩侧全部主力机体档案及图谱



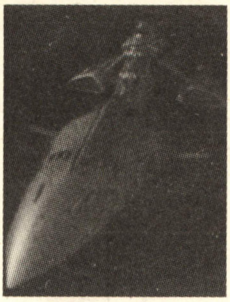
ムサイ

全长	不明
总重量	不明
武装	
连装メガ粒子主炮×3、他	



ムサイ后期型

全长	不明
总重量	不明
武装	
连装メガ粒子主炮×5、连装120mm机关炮×10、他	



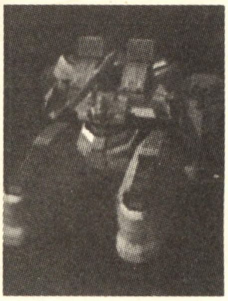
ムサイ最终型

全长	不明
总重量	不明
武装	
连装メガ粒子炮×2、他	



ユーコン

全长	不明
总重量	不明
武装	
鱼雷、他	



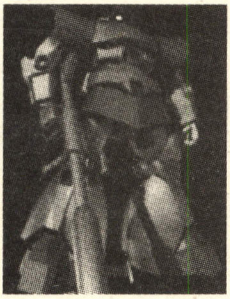
ライノサラス

全高	不明
本体重量	不明
武装	
メガ粒子炮	



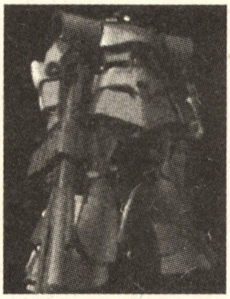
MS-14J リゲルグ

全高	21.0m
本体重量	43.7t
武装	
ヒート・ライフル、腕部グレネードランチヤー×2、ヒート・サーベル×2	



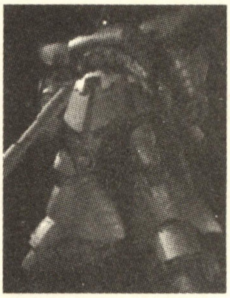
MS-09R リック・ドム

全高	18.6m
本体重量	62.6t
武装	
ジャイアント・バズ、扩散ビーム炮、ヒート剑	



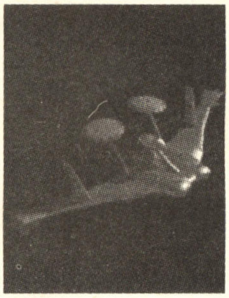
MS-09R リック・ドム(キャスバル专用)

全高	18.6m
本体重量	62.6t
武装	
ビーム・カノン、扩散ビーム炮、ヒート剑	



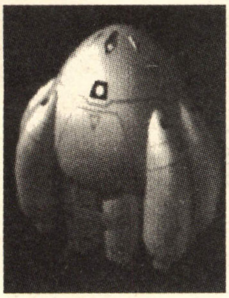
MS-09R-2 リック・ドムⅡ(ツヴァイ)

全高	18.6m
本体重量	45.6t
武装	
ジャイアント・バズ、シユツルムファウスト×2	



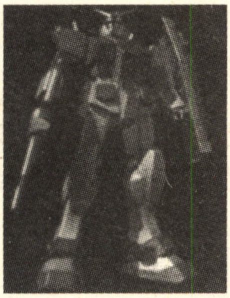
ルツグン

全长	不明
总重量	不明
武装	
连装机铳×2	



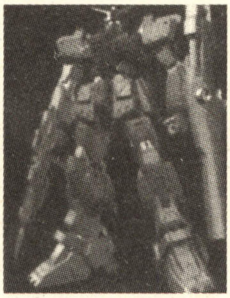
HLV

全长	不明
总重量	不明
武装	
なし	



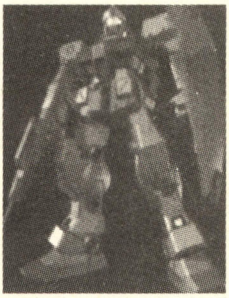
ガンダム(キャスバル专用)

全高	18.0m
本体重量	43.4t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



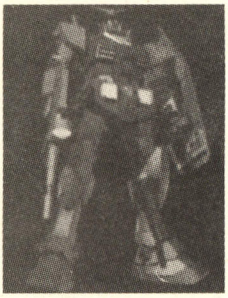
ガンダムMKⅡ试作ゼロ号机

全高	不明
本体重量	不明
武装	
不明	



RGM-79Q ジム・クウエル

全高	18.0m
本体重量	43.4t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	



G-テイターンズ

全高	18.0m
本体重量	43.4t
武装	
ビーム・ライフル、ビーム・サーベル×2、バルカン炮×2、他	

PERFECT GUIDE 完全攻略

地下指挥部3

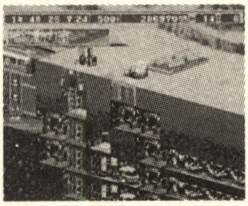
机种:PS　厂商:BANPRESTO　类型:SLG
媒体:CD－ROM　发售日:2月17日

朝向完美ENDING的彻底攻略指南

基地建设时要点

基地建设的基本:地形部分伪装&炮台→警戒&保安室&保健室→地形部分 研究室&保健所&工场→司令室&动力室

▼补助动力室要放在高处，所以建设要放在后期。



通过自己的合理安排而迅速地造起各种建筑非常重要。然而，当警戒的设置达到一定限度以后就需要保安室的设置了，安排下防守力量以免被灭。要根据一定的计划性从入口附近开始建设，由于初期资金不足，而尽量以花费最小的程度去投入建设。

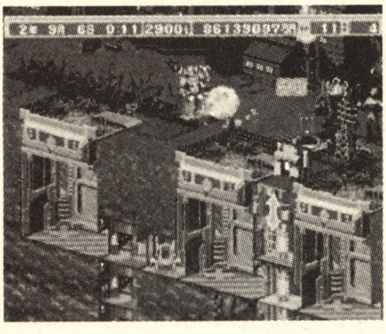
区块横向接续

一个个区块之间基本不能横向接续，出于人员移动以及防御构造等目的，必须要作出妥善安排。地形所受的限制也要加以考虑。

阶梯为纵向

区块基本不能连接的原因已如左述，但阶梯是个例外。阶梯在纵向和横向方面连结着各个区块，在安排时要考虑到电梯移动会否受到阻碍。

战斗中修复与伸缩的可能



▲在本来的入口附近建设电梯，就能与保安室形成连携防御。

战斗中可对部队下达修复与建设的指令，而电梯的伸缩，收缩也成为可能。利用这一点延着通路布置下电梯，让部队快速地出入，以求通过最短时间的出动而迎击敌人。

资金运作时的要点

资金运作的基本商品开发　:开发费→商品生产→商品完成生产费→商品贩卖利润



▲如果无计划地使用资金，就会GAME OVER。

基地运营的一切都需要资金，人员雇佣、薪水、开发以及建设，所有都离不开资金。在每月25日的发薪日如果缺少必要的资金即告破产，因此在平时的运作过程中要保持充分的余裕，也别忘了在商品完成后支付生产费。

在追求商品贩卖的利润之前，先要付出开发费与生产费。初玩者一定要注意有效率地开发并贩卖商品。

仓库在后半期非常有用

生产物缺乏的阶段储存备用物质就需要靠仓库了。初期阶段无需特别建设，然而当弹药及商品生产时就绝对必要。无仓库或数量不足，工场的生产就会停止。

食料由田供给

基地运营时食料的确保关系着死活问题，如果不肯消费食料，人员的体力和反逆度都会成问题，此时，在地上配置5个伪装的田地就能确保食料。

设置(人员配置)的要点

病院—人员必要

没有特别的开发物而又有空闲的博士，就可以考虑伪装医院了。在医院里配置博士投入一定的资金，博士就能拿到经验值。投入建设费时要有一定的考虑，根据不同的博士会有特殊事件发生。

温泉—设置

温泉的建设费为医院的4倍(10000万)，资金周转不缺之时可配置一定人员，并调配资金。在初期的建设，正义方、邪恶方两方都以第三关开始追加此项的建设可能。如果建设费有所余裕的话就考虑设置一个吧。

基地防卫时的要点

基地防卫的基本：

巨大武器及大炮的攻击→警戒攻击→保安室启动

受到敌人袭击时，首先要使用巨大武器以及炮台。敌方部队侵入基地时会对施设及建筑造成伤害，配置保安室并防止我方部队被灭是基本的防御法。

部队内战斗员，怪人倒下后可配置往保健室，要即早回收有用战力。



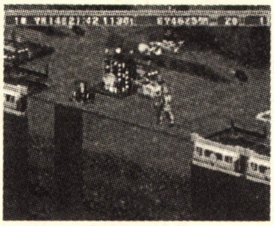
▲保证大量的在库弹药，注意生产。

基地攻击时的要点

基在攻击的基本：

巨大武器大范围扫射→输送车突入→警戒反转装置设置→可探索&突入

攻击敌基地有2个目的。探索敌人基地的弱点，突入后歼灭司令室便可取得胜利。根据此目的而灵活地编成部队，注意部队的移动速度以及等级。



▲在攻击敌基地时要注意怪电波的电击。

以数目胜负

我方1部队与敌方1部队对战时，如果敌人的等级相差较远，即没有什么问题。我方多数VS敌方少数是最本的战术，全体总动员一起投入战斗。

以障碍来阻止

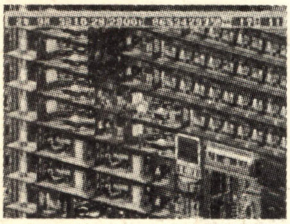
炮台与障碍物的组合防御非常有效，针对巨大武器的攻击可正向配置迎击导弹，并设置下阻碍物，将敌人阻于当地，取得时间，用炮台来击退敌人。

巨大武器待机

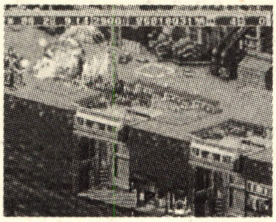
我方突入部队要回避受到敌基地炮台的伤害，因此在敌人基地前方展开巨大武器将其炮台一举破坏，在其空隙间潜入我方部队。

尖兵也要待机

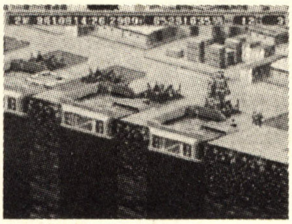
侵入敌人基地，会遇上警戒装置，安排移动速度较快的尖兵部队突入敌保安室，掌握敌基地首尾的中心，设置下警戒反转装置，在增援部队到达前死守。



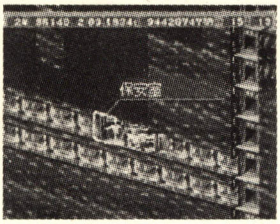
▲全部部队出击，处理速度迅速时很壮观。



▲能使受到攻击时被害值减低的施设，乘此空隙出击。



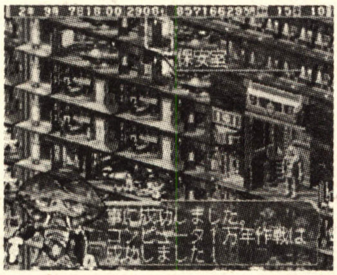
▲被烧毁的炮台我方部队如入无人之境。



▲警戒反转装置设置后就能“警戒”敌人。

作战行动与谍报活动的成否

有种种的作战驱使着邪恶方的资金运转和正义方基地运营的阻碍，并要阻止正义方的谍报部队出动。在阻止对方时互相的胜败的基本标准在下面解说、战斗员与巨大战斗员的胜败条件有异，需要注意。



▲这是邪恶方专用部队，从外形上看也能感受到其属于哪一方。

怪人 VS ヒーローの胜败

+11 以上	怪人绝对胜利
+10 以下~6 以上	怪人优势
+5 以下~3 以上	怪人有利
+2 以下~-2 以上	怪人互角
-3 以下~-5 以上	怪人不利
-6 以下~-10 以上	怪人ピンチ
-11 以下	怪人绝对败北

LV10 以上开展的场合，哪一方胜负都取决于行动。平时要注意上升等级。正义方与邪恶方破坏以及谍报工作，从事作战的部队都要以强者构成。

怪人 VS 巨大ヒーローの胜败

+16 以上	怪人优势
+15 以下~11 以上	怪人有利
+10 以下~8 以上	怪人互角
+7 以下~3 以上	怪人不利
+2 以下~0 以上	怪人ピンチ
-1 以下~-4 以上	怪人败北
-5 以下	怪人绝对败北

作战员的胜败率有些许变化，巨大作战员略占优势。作战员、巨大作战员的优势的大体情况也可从这里进行一些参考。

邪恶 作战成功之道

奇数日18:00作战开始：邪恶方作战行动的场合，在此时行进作战突入。作战事件随关卡而有多种条件。

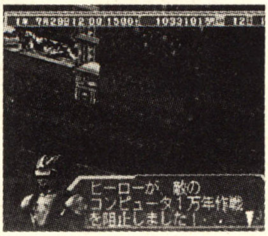
作战难易度与怪人LV比较：当然难易度高时很难成功。而怪人LV高时成功率就能提高许多。

确认正义方谍报有无：正义方的谍报活动会妨害作战、选择战斗逃亡，并选择与正义方谍报部队的作战。

作战员LV与怪人LV的确认：取得胜利即作战成功，将伤员回归到保安室。也要注意有无在战斗中逃亡者。

正义 谍报（作战阻止）之道

正义方部队的谍报活动能阻止邪恶方的作战行动。阻止的成功与否根据敌方怪人的等级高低而定。巨大作战员能有效成功，由巨大作战员组成的谍报部队可编成五队以下，在出动瞬间会巨大化，也有脱离谍报部队的情况。



▲阻止怪人们的邪恶企图，都要依靠谍拒报活动。

地下指挥部3资料集

作战事件一览

在这里将邪恶方作战事件一举公开，条件也作出罗列，在基本的关卡进行时就会发生。邪恶方可参考此来妥善作战。

在参照作战行动的一览表时也有其注意点，首先，发生的关卡会追加作战的特殊事件。难易度根据作战而分为S～D五个等级，按S→A→B→C→D而依次简单，成功效果内的资金回收是指作战成功时的资金回收额的确率表示。

正义方作战阻止要点

与邪恶方作战开始之道相同，这里是正义方的作战阻止判定，下面的记述即是阻止成功与否的判定。此时可尝试用巨大作战员进行谍报工作，能较快起到效率。

偶数日12:判定→敌作战有无确认→作战实行时确认谍报部队→作战阻止的判断

作战名	发生STAGE	难易度	实行条件	成功效果
COMPUTER1万年作战	1	D	无	敌基地入员解散
人工卫星落下作战	2	B	无	敌基地全机关耐久度－60 全炮全－40
海流逆回转作战	3	A	无	资金回收100元(1/64)、70亿(2/64)50亿(10/64)20亿(20/64)10亿(31/64)
拘束道路作战	1	C	无	敌作战员2人停止(敌基地配置作战员2人死)
メビウストンネル作战	3	B	无	敌作战员4人停止(敌基地配置作战员4人死)
天才塾作战	2	D	无	无
富士山炮建设作战	4	5	无	敌基地地上施设全毁,地下施设全为20
坦克怪物化作战	3	A	无	敌基地上施设降低20
活断层一喝作战	4	A	无	敌基地全工场与全通路破坏,全地上施设降低30
奇迹政治家作战	4	A	无	敌作战员6人停止(敌基地配置作战员6人死)
卫星虫眼睛作战	2	B	无	敌基地全炮台破坏,出入口破坏。
都市雹雪坏灭作战	4	C	无	敌基地全炮台降低40 全伪装降低20
人间冰渍作战	3	A	无	全作战员最大值95%伤害
梅雨前线停滞作战	2	B	无	敌基地司令室以外全地下部队20伤害
台风高速化计划	4	5	无	敌基地司令室以外全部队20伤害
金块强夺作战	2	B	无	资金回收50亿(1/64)40亿(2/64)20亿(10/64)10亿(20/64)5亿(31/64)
年玉作战	1	C	1月1日选择可能	资金回收10亿(1/64)7亿(2/64)5亿(10/64)2亿(20/64)1亿(31/64)
不眠作战	1	C	作战选择时己建广播局	敌基地人员配置解散,或全人员反逆度10上升
电波JACK作战1	1	D	作战选择时己建广播局	敌基地人员配置解斯或全人员反逆度30上升
电波JACK作战2	1	D	作战选择时己建广播局	敌基地人员反逆度60上升
安眠作战	1	B	作战选择时己建广播局	敌基地全研究室,工场30伤害,或全人员反逆度为0
灼热温泉作战	1	D	作战选择时己建广播局	全作战员,巨大作战员而抗逆度最大值40%减少
博士诱拐作战	1	B	未有诱拐博士诱拐博士峰岸将兵(51)	雇用博士增加,诱拐后作战消灭
澄まし计作战	1	A	**ホルモンハート・エノマツシェラーヒカラビカインーン・キャパッ男**在同一部队中选择可能	敌作战员全员体力最大值50%减去

变身事件

满足特定条件后，作战员以及怪人的外形能力便会发生变化，在电视中放映的故事，都在此发生，条件也一一再现

正义

事件名	条件	变身后
クマイザー全灭	·第3关以下 ·的倍数月4日的11:00判定 —— ·**アクマイザー**—3开发完成·**アクマイザー**—3人未配置或在保安室配置,未参与出击,谍报	————
ビビューン登场	·每月4日的11:00判定 ·**アクマイザ**全灭事件发生	超神**ビビューン·バシヤーン·ズシ**—3人开发可能**ダイマ**博士雇佣可能
コンドールマン修行	·每月2日的19:00判定 ·**ユンドールマン·レインボーマン**开发完成未配置 **ダイイ"タ"ッタ**博士雇佣未配置 ·LV70以上修行1·PV90以上,修行1后,修行2	修行1→**ゴールヲンユンド**ル变身 修行2→**ト"ラユ"ンユンドル**变身
STRONGザボーガ登场	·每月11日的22:00判定 ·电人**ザボーガ**开发示成LV3以上 ·**ライダマン**开发完成·**ライダマン**开发完成未出击谍报 ·光明ま博士雇佣,不在研究中 **ザボーか**变身	·电人**ザボーガ**→STRONG **ザボーガ**变身

事件名	条件	变身后
SKY ライダ特训	·4月1日 10月1日 8:00 ·SKY ライダ LV50 以上未参与战斗谍报 ·假面ライダ－1 号到 STRONG 开发完成未 参与谍报战斗	SKY ライダ之图像变化能力变化
机器人刑事 K 强化	·5月1日 11月1日 8:00 ·机器人刑事 K 开发 LV40 以上,未配备强化型 K 未变身假面ライダ 1 号与 2 号开发 ·假面ライダ 1 号 2 号未参与谍报战斗	机器人刑事 K 变身为强化型 K(红色)
BLACK RX 化	·第 4 关开始后 ·假面ライダ－SVPER1、2X·BLACK 仲间ヤリフ变化	假面ライダ·BLACKRX 开发匀能

邪恶方

事件名	条件	变身后
ウデスバー兄弟诞生	·第 4 关以后－ウデスバ开发フュッサーギル雇佣 ·ウ"ラスハ"战斗中陷阱部队爆发着入而死亡	ウラ"スハ"ーa 与 B 开发可能
改造アポロガイスト登场	·第 3 关以后アポロガイスト开发死神博士雇佣 ·アポロガイスト战斗中,陷阱地区爆炸卷入而死亡	改造アポロカイスト开发可能
面目タイダン登场	·第 3 关以后·タイタン开发·死神博士雇佣 ·タイダン战斗力·陷阱·地区爆炸卷入面死亡	面目タイタン开发可能

事件发生时的能力变化

根据以上表格·作战员·怪人的外形以及能力都会变化，在这里是对这基变化值的一个参考。事件再现了放映时的情节，由于能力变化者并不多，但变身后可以增强战力，因此需要注意变身事件发生后，特定角色便会出现在开发列表中。如果不想使用，可在变身事件选择时选いいえ但只要以后满足条件，仍然会发生此事件请放心。

正义方

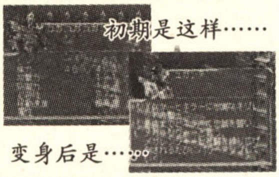
变身前的名称	变化后的名称	攻击力	防御力	必杀技
ザビタン	ビビューン	+1	±0	+2
イビル	バシャーン	+1	+1	+1
ガブラ	ズシーン	±0	+2	+1
コンドールマン	ゴールデンコンドル	+5	+5	±10
コンドールマン	ドラゴンコンドル	±10	±10	±10
电人ザボーガー	ストロングザボーガー	+1	+1	+2
スカイライダー(浓绿)	スカイライダー(薄绿)	+1	+1	+1
ロボット刑事(赤服、战斗用绿)	强化型 K(赤色)	+1	±0	+2

恶方

变身前的名称	变化后的名称	攻击力	防御力	必杀技
ウデスパーα	合体ウデスパー	+2	+2	+2
アポロガイスト	改造アポロガイスト	+1	+1	+1
タイタン	百目タイタン	+1	+1	+2

按 LV 不同图像产生变化?

能力变化以及特殊事件发生后，会有在某回外形突然发生变化的角色。正义方中是假面ライダ1号与2号，风远ライオン丸了体。邪恶方为ユガンラ。1号 LV200 40 时达成变化，2号 LV40 达成变化，风去ライオン丸 LV60 达成变化ユガンラ LV40、60、80 达成了次变化。



初期是这样……

变身后是……

变身可能的作战员们

变身前的名称	变化后的名称	攻击力	防御力	必杀技
假面ライダーストロンガー	超电子ストロンガー	+1	+1	+1
ライダーBLACKRX	ロボライダー	+1	+1	±0
ライダーBLACKRX	バイオライダー	+1	−1	±0
ガブラ	ガブラッチヨ	+1	±0	+1
サナギマン	イナズマン	+1	−1	+2
ロボット刑事 K(赤服)	战斗用 K(绿色)	+1	±0	±1
レインボーマンダッシユ7	ダッシユ 1	−1	±0	±0
レインボーマンダッシユ7	ダッシユ 2	+1	−1	±0
レインボーマンダッシユ7	ダッシユ 3	−2	+2	±0
レインボーマンダッシユ7	ダッシユ 4	+2	−2	+1
レインボーマンダッシユ7	ダッシユ 5	+2	−1	+1
レインボーマンダッシユ7	ダッシユ 6	−3	+5	−3

バナルライ变身……

和一般平时也能变身的作战员不同，バナルライ通过使用的体力而形成变身。

变身前名称	变身后名称	バナルライ内容
假面ライダーストロンガー	超电子ストロシガー	变身后,现体力最商时 20% 减少
サナギマン	イナズマン	现体力最高时 70% 最高时 70% 以下减少变身不可

病院中患者"改造"事件

发生条件罗列于下，发生后可选择"治病"、"改造"。选择"治病"。正义方与邪恶方一样，患者家族付出 3 亿元。在这个场合，满足一次条件会再度发生。选择"改造"，正义方人工人间スケルトン邪恶方キヤバッ男开发可能。

·全部关卡发生 ·每月 7 日 7:00 判定

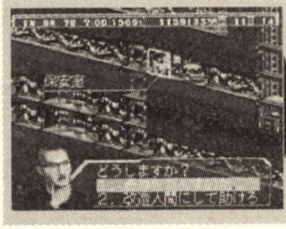
·医院建成 ·所持金 20 亿以上

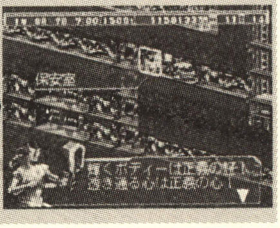
·特定博士配置（正义方：登户龟太郎、和田久平次、三冢智则、吉原鹤吉

(邪恶方：ドクターグラサン·ドクターメ魔山恐，死人博士)

·事件对象以及博士之中，后逆度 40 以下

·正义方人工人间スチルトン邪恶方キヤバッ男未仲间





谍报事件一览

正义方、邪恶方在部队行动中驱使了"谍报"便会发生事件。在财政困难和人手不足时,为了兼得部队的经验值而随时出动谍报。

财宝发现

部队行动中出动谍报员的状态下只要满足发生条件,便会有1/16的确率发生。条件列于右,入手的金额则于下表中说明。

条 件

- 每月5的倍数日15:00判定
- 部队内任一LV为关卡数×10以上
- 资金为50亿以下

1亿	5亿	10亿	20亿	50亿	70亿	100亿
69/128	25/128	15/128	10/128	5/128	3/128	1/128

博士诱拐

部队谍报出击为前提条件。谍报员和博士诱拐的发生条件列于下,1/16的确发生。邪恶方谍报部队以怪人ジビラ为领寻时变为セリフ。

条 件

- 邪恶方发生
- 第2关以后
- 每月7的倍数日5:00判定
- 邪恶方博士:后月侦美雇佣可能

博士

同样在谍报出动的状态,1/4确率发生,正义方下宗一郎、大平勉、池里美智香、トムギブソン、吉原鹤吉;邪恶方为暗黑未来人カーヌスキゾローズ未界角是太郎ドクターフー35人博士雇佣可能。要达成博士搜索,两方都需必要的资金。

条 件

- 每月4日的倍数日10:00判定
- 正义方邪恶方表中人物雇佣可能
- 部队内任-LV为关卡数×10以上
- 资金2000亿以上

正义方(第3回必仲间)

名前	1回目金额(确率)	2回目金额(确率)	3回目金额(确率)
时下宗一郎	1(4/16)	2(12/16)	3(16/16)
大平勉	3(6/16)	5(6/16)	8(16/16)
池里美智香	1(6/16)	1(10/16)	1(16/16)
トムギブソン	2(2/16)	4(10/16)	6(16/16)
吉原鹤吉	3(1/16)	6(8/16)	9(16/16)

邪恶方(第3回不必然仲间)

名前	1回目金额(确率)	2回目金额(确率)	3回目金额(确率)
暗黑未来人**カーヌ**	5(2/16)	10(2/16)	20(8/16)
スキゾローズ	3(3/16)	10(5/16)	15(7/16)
杀界角灵太郎	2(1/16)	80(14/16)	10(6/16)
ドクタームー	1(1/16)	1(1/16)	60(10/16)
死人博士	20(2/16)	30(2/16)	40(4/16)

仲间增加的谍报员事件

部队出动谍报活动时发生的事件,满足条件后必然会以便增员,正义方事件进行,为了增员而努力进行谍报。然而可惜的是邪恶方得到谍报后并不能得到怪人但取代的是便利地集中资金。

レインボーマン



- 3的倍数日20:00判定
- 有谍报活动部队
- 进行谍报活动的部队中有**イナズマン**

岚



- 3的倍数日21:00判定
- 谍报活动进行中
- 谍报出动部队中**キカイダー**01所在。

魔神ダイバー



- 3的倍数日14:00判定
- 有谍报活动部队
- 谍报活动部队也有**スバクトルマン**

狮子军团



- 3的倍数日19:00判定
- 有进行谍报活动的部队
- 谍报活动部队中**キカイダ**-0163在变身忍者岚开发可能



风云ライオン丸



タイガージョー



タイガージョーJR

タガメンダージャイアント



- 3的倍数日1:00判定
- 有谍报活动部队
- 谍报活动部队中有**アイアングリーン**

美的战士スレンダー



- 3的倍数日18:00判定
- 谍报活动部队
- 有谍报活动部队中有**シグハル**

人员事件一览

根据基地工作人员的反逆度面发生,主要有以下4个事件。体力无仍在工作,食料达到极限,这样的事态没有避免,随着两方作战而会使反逆度一气上升。为防患于未然,必须注意,并掌握个人特性。

事件名	条件	结果
STRIKE	●(6/8确率)全关卡发生。作业员第月1日6:00博士每月10日6:00判定,现在可动中的研究室,工场所在(格纳库例名),作业中人员、博士反逆度80以上者(然而光明寿、久保田佐原***ダイマダイ***从***ダタ***与峰岸将兵"宫月祯美宇宙猿人2"***リ***死神博士例外)。无STRIICE中的研务室工场	博士:研究室研究2周中断 人员:工场生产4周中断
夜逃	●全关卡发生。偶数日2:00判定。现在未配置的博士、人员反逆度90(然而光明寿、久保田、佐原、***ダイマ***、***ダイバダック***例外)	基地中无此人(解雇状态)
资金横领	●(318确率)全关卡发生。每月20日4:00判定,手持资金10亿以上。现在未配置的人员、博士逆度100(然而光明寿, 久保田、佐原、***ダイマ***、***ダイバダッタク***例外)	基地中无此人(解雇状态)手持资金变为ρ成
商品横流	●全关卡发生。偶数月20日6:00判定。任一商品在库数200个以上(弹药例外)现在未配置人员(博士无关)所逆度80以上。	基地中无此人(解雇状态)

人员资料一览表

名前	属性	レベル	攻撃力	防御力	必殺技	雇用費	性格	[illegible]	[illegible]	[illegible]
正義側オペレータ										
梨木 美和	無	1	5	5	10	1200	良	8	0	5
吉野 姫子	無	1	5	5	10	1200	良	8	0	5
宇宙人類 マサツグ	無	1	5	5	10	1200	最良	8	0	5
正義側博士										
登戸 亀太郎	無	8	5	5	10	8400	良	2	0	5
和田久 平次	無	8	5	5	10	7200	普通	2	0	5
富田 宏彦	無	6	5	5	10	4700	悪	4	0	5
野々村 美津子	無	5	5	5	10	4200	最良	4	0	5
平塚 豊	無	4	5	5	10	5200	最悪	3	0	5
木田 功	無	6	5	5	10	6800	悪	2	0	5
桐原 武雄	無	2	5	5	10	5500	極悪	4	0	5
大角 舞	無	4	5	5	10	4100	良	4	1	5
杜若 神十郎	無	3	5	5	10	3200	普通	3	1	5
ドクトル ヒロコ	無	5	5	5	10	4000	悪	4	1	5
羽生 芳恵	無	6	5	5	10	3600	最悪	4	2	5
三塚 智則	無	9	5	5	10	9000	悪	2	0	5
ガルボート ケンタ	無	2	5	5	10	4400	悪	5	1	5
曽根崎 勇夫	無	1	5	5	10	3700	悪	4	0	5
剣岳 剣山	無	7	5	5	10	4500	最悪	3	0	5
時下 宗一郎	無	31	5	5	10	3800	悪	4	0	5
大平 勉	無	26	5	5	10	8800	良	2	0	5
池里 美智香	無	22	5	5	10	3000	良	3	0	5
トム ギブソン	無	21	5	5	10	2000	普通	2	0	5
吉原 鶴吉	無	28	5	5	10	10000	悪	1	0	5
光明寺博士	無	28	5	5	10	2000	良	3	0	5
久保田博士	無	35	5	5	10	2000	最良	4	3	5
佐原博士	無	30	5	5	10	2000	良	4	1	5
ダイマ博士	無	35	5	5	10	1400	最良	4	0	5
ダイバダッタ	光	45	99	99	99	1000	最良	8	0	7
正義側工作員										
泉 さくら	無	4	5	5	10	2200	悪	4	0	5
中山 重人	無	3	5	5	10	1800	最悪	4	1	5
塚小路 明日菜	無	4	5	5	10	1700	普通	3	0	5
樋口 綾	無	2	5	5	10	1800	悪	4	2	5
伊吹 五郎	無	7	5	5	10	2300	普通	3	0	5
チャオニー フェン	無	2	5	5	10	1900	最良	4	0	5
村野 カオル	無	3	5	5	10	1700	最悪	4	0	5
池水 里子	無	2	5	5	10	1600	良	4	1	5
吹雪 昇	無	3	5	5	10	2000	悪	5	1	5
早坂 純子	無	5	5	5	10	2100	悪	4	0	5
津田 アツコ	無	13	5	5	10	2000	普通	4	3	5
嶋沢 時子	無	14	5	5	10	2200	悪	4	3	5
番場 文太郎	無	15	5	5	10	3000	良	6	2	5
竜崎 丈	無	16	5	5	10	2900	最悪	6	3	5
春風 杏奈	無	12	5	5	10	2100	最良	3	2	5
悪側オペレータ										
隠密ガール 蝶華	闇	1	5	5	10	1200	0	8	0	5
ネーデル 神崎	闇	1	5	5	10	1200	最悪	8	0	5
ピロン星人	光	1	5	5	10	1200	極悪	8	0	5
悪側博士										
蜂岸 将兵	無	17	5	5	10	2000	悪	4	0	5
ドクターグラサン	無	7	5	5	10	16000	最悪	3	0	5
ドクターX	無	8	5	5	10	20000	悪魔	2	0	5
弓口 晴夫	無	6	5	5	10	15000	最悪	3	1	5
ジゴクドクロ	無	4	5	5	10	14000	悪魔	5	2	5
宮月 禎美	無	22	5	5	10	2000	良	4	2	5
怨冥寺 鴇角	無	3	5	5	10	13000	最悪	5	0	5
餓ゲンブ	無	2	5	5	10	17600	最悪	7	0	5
吊口 佐紀子	無	7	5	5	10	16000	悪	4	1	5
ルビースネーク	無	4	5	6	10	19000	悪	4	0	5
グルメスト岡崎	無	1	5	5	10	20000	普通	3	0	5
石立 武侠	無	2	5	5	10	18600	最悪	4	1	5
ソウル柿本	無	2	5	5	10	17000	悪	6	0	5
ジョン スタンバーグ	無	5	5	5	10	21000	最悪	2	1	5
魔山 恐	無	16	5	5	10	22000	悪	3	0	5
暗黒未来人カーヌ	無	21	5	5	10	22000	悪魔	6	0	5
スキゾローズ	無	20	5	5	10	23000	0	6	0	5
殺界角 霊太郎	無	24	5	5	10	26000	0	5	0	5
ドクタームー	無	26	5	5	10	25000	悪魔	6	0	5
死人博士	無	30	5	5	10	30000	0	6	0	5
宇宙猿人ゴリ	無	38	5	5	10	1000	普通	8	0	6
プロフェッサー ギル	闇	22	5	5	10	28000	極悪	4	0	5
マッドサイエンター	闇	32	5	5	10	26000	悪魔	3	2	5
ハスラー教授	無	25	5	5	10	19000	最悪	4	2	5
死神博士	闇	38	5	5	10	20000	0	7	0	6
悪側工作員										
柳田 真弓	無	3	5	5	10	7200	良	4	0	5
尾根豊 三四郎	無	5	5	5	10	8600	極悪	4	2	5
青島 香	無	2	5	5	10	9900	最悪	3	1	5

名前	属性	レベル	攻撃力	防御力	必殺技	雇用費	性格	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ビザールブラック	無	6	5	5	10	10000	最悪	5	0	5
ゴメス ブランジャ	無	2	5	5	10	11000	最悪	5	0	5
八重咲 静恵	無	3	5	5	10	9400	普通	4	0	5
スパイハット ジン	無	8	5	5	10	13000	悪	7	1	5
バリモア星雲人	闇	1	5	5	10	5700	悪	5	0	5
乙女崎 奈々子	無	4	5	5	10	7000	最良	4	0	5
杉山 刃	無	7	5	5	10	6800	良	4	1	5
茨城 健一	無	20	5	5	10	9900	極悪	5	3	5
秋口 瞳	無	22	5	5	10	7800	最悪	3	1	5
服部 新平	無	19	5	5	10	10000	悪魔	4	3	5
安平 正義	無	14	5	5	10	6600	悪	4	2	5
デビルキャットアカネ	光	22	5	5	10	12000	0	8	3	5

武器资料一览表

名前	属性	レベル	攻撃力	防御力	必殺技	開発費	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
正義側ヒーロー											
仮面ライダー1号	風	8	15	17	36	6800	48	普通	15	0	4
仮面ライダー2号	風	7	17	16	36	6800	48	普通	15	0	4
仮面ライダーV3	風	6	17	17	38	6800	48	普通	18	0	4
ライダーマン	無	6	15	15	32	6800	48	普通	12	0	4
仮面ライダーX	水	6	17	16	38	6800	48	普通	15	0	4
仮面ライダーアマゾン	地	6	17	15	40	6800	48	超高速	21	0	6
仮面ライダーストロンガー	風	7	17	18	40	6800	48	普通	15	0	1
電波人間タックル	風	4	13	13	28	6800	48	普通	12	0	4
スカイライダー	風	6	18	16	42	6800	48	普通	15	0	4
仮面ライダースーパー1	無	19	18	17	42	8000	72	普通	18	0	4
仮面ライダーZX	無	18	18	18	42	8000	72	普通	15	0	6
仮面ライダーBLACK	光	18	17	18	40	8000	72	普通	18	0	4
仮面ライダーBLACKRX	光	56	19	19	44	12800	168	普通	18	2	4
仮面ライダーZO	地	15	18	19	42	8000	72	普通	24	1	4
宇宙刑事ギャバン	無	17	22	23	47	8000	72	超高速	21	1	6
宇宙刑事シャリバン	無	16	23	21	48	8000	72	超高速	21	1	6
宇宙刑事シャイダー	無	16	21	22	46	8000	72	超高速	21	1	6
アカレンジャー	無	6	14	14	40	6800	48	普通	12	0	0
アオレンジャー	無	5	14	14	34	6800	48	普通	12	0	0
キレンジャー	無	4	15	13	34	6800	48	普通	18	0	1
モモレンジャー	無	4	13	13	36	6800	48	普通	12	0	0
ミドレンジャー	無	4	13	13	32	6800	48	高速	12	0	0
レッドイーグル	風	5	15	13	40	6800	48	高速	15	0	0
ブラックコンドル	風	3	14	13	34	6800	48	高速	15	0	3
イエローオウル	風	1	14	13	32	6800	48	高速	15	0	0
ブルースワロー	風	1	14	13	30	6800	48	高速	15	0	0
ホワイトスワン	風	1	14	13	30	6800	48	高速	15	0	0
レッドレーサー	無	25	14	13	42	9200	96	普通	15	0	0
ブルーレーサー	無	25	14	13	33	9200	96	普通	15	0	0
グリーンレーサー	無	25	14	13	36	9200	96	普通	15	0	0
イエローレーサー	無	25	14	13	30	9200	96	普通	15	0	0
ピンクレーサー	無	25	14	13	30	9200	96	普通	15	0	0
メガレッド	光	40	15	14	44	11600	144	普通	15	0	1
メガブラック	光	40	15	14	40	11600	144	普通	15	0	0
メガブルー	光	40	15	14	34	11600	144	普通	15	0	0
メガイエロー	光	40	15	14	32	11600	144	普通	15	0	0
メガピンク	光	40	15	14	32	11600	144	普通	15	0	0
メガシルバー	光	53	16	15	38	12800	168	高速	15	3	0
人造人間キカイダー	無	5	16	15	38	6800	48	高速	15	0	1
キカイダー01	光	6	18	16	40	6800	48	高速	15	0	1
ビジンダー	無	4	15	14	32	6800	48	普通	15	0	1
ザビタン	闇	22	18	19	38	9200	96	普通	24	0	1
イビル	闇	21	19	17	33	9200	96	普通	24	0	1
ガブラ	闇	21	26	10	40	9200	96	普通	24	0	1
超人バロム1	光	13	18	16	36	8000	72	高速	15	0	0
サナギマン	地	14	23	33	42	8000	72	超高速	24	0	6
カゲスター	闇	14	15	13	32	8000	72	普通	15	1	0
ベルスター	闇	14	13	14	28	8000	72	普通	15	1	0
ロボット刑事K	無	4	15	17	33	6800	48	普通	15	0	4
電人ザボーガー	無	5	16	18	40	6800	48	普通	15	0	4
変身忍者嵐	風	18	16	18	36	8000	72	高速	15	0	0
快傑ライオン丸	風	26	18	17	35	9200	96	高速	15	0	0
タイガージョー	地	25	19	16	37	9200	96	高速	15	0	0
風雲ライオン丸	風	23	18	17	36	9200	96	高速	15	0	0
タイガージョージュニア	地	24	19	16	36	9200	96	高速	15	0	0
鉄人タイガーセブン	地	23	16	15	34	9200	96	普通	16	1	0
レインボーマンダッシュ7	光	24	24	22	41	9200	96	普通	24	0	1
ダイヤモンドアイ	光	36	15	19	38	10400	120	普通	24	2	6
コンドールマン	光	1	13	16	42	6800	48	普通	12	0	0
快傑ズバット	無	47	35	32	56	11600	144	超高速	24	3	7
銀河超人ブラックホール	闇	3	14	14	34	6800	48	普通	12	0	3
ピジョンマン	風	17	14	13	35	8000	72	普通	12	1	1
超空忍者シゲハル	無	2	13	16	36	6800	48	高速	15	0	4
マスク・ザ・ビクトリー	地	16	15	12	35	8000	72	普通	18	1	2
冒険王子サファリ	地	10	15	15	32	8000	72	普通	12	0	2
人工人間スケルトン	光	19	13	22	32	8000	72	普通	12	0	4
美的変身スレンダー	火	17	18	14	38	8000	72	高速	21	0	1
7年変身ゼジュゼ	地	25	19	19	37	9200	96	普通	18	0	6
あやかし忍者つなみ	水	34	19	12	40	10400	120	超高速	15	2	3
シルバーモズ	光	46	24	26	48	12800	144	超高速	24	3	7
正義側巨大ヒーロー											
スペクトルマン	無	6	34	26	52	14000	96	普通	18	0	6

完全攻略

COMPLETE STRATEGY

名前	属性	[illegible]	攻撃力	防御力	必殺技	開発費	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
デボノバ	地	29	17	17	36	9200	96	普通	15	2	0
ザクロ	地	29	18	16	39	9200	96	普通	15	2	0
オイル原人	火	15	13	18	34	8000	72	普通	15	1	4
ヒトデツボ	闇	29	14	14	38	9200	96	普通	12	2	5
キャベツ男	地	17	13	13	34	8000	72	普通	9	0	5
トカゲ男	火	5	13	12	38	6800	48	普通	12	0	0
クラゲ男	水	1	10	99	48	6800	48	普通	28	0	1
ダンゴムシ男	地	29	11	25	34	9200	96	普通	12	2	2
ワラジムシ男	地	29	13	21	36	9200	96	超高速	12	2	1
シルバーモス	無	34	20	23	45	10400	120	超高速	16	2	0
ヒカラビカイソーン	水	2	15	17	36	6800	48	鈍足	12	0	5
エノマッシュラー	地	3	16	12	34	6800	48	普通	18	0	1
ホルモンハート	火	18	18	19	42	8000	72	普通	24	1	1
ムカデルージュ	闇	36	19	16	42	10400	120	超高速	21	2	1
マッドブレーン	無	39	18	20	44	10400	120	高速	21	2	7
ジビラ	光	24	28	34	66	9200	96	超高速	32	3	7
ニューメーン・ソーメーン	無	23	17	26	48	9200	96	普通	18	2	5
合体ウデスパー	無	56	29	29	69	14000	192	超高速	32	0	7
悪側怪獣											
バクラー	地	8	31	22	46	14000	96	普通	24	0	0
ネオヘドロン	水	18	33	24	48	15200	120	普通	28	1	0
飛獣セミマル	闇	8	35	25	49	14000	96	普通	28	0	0
ラゲム	闇	9	37	28	52	14000	96	普通	32	0	0
ダコーダー	風	29	29	20	44	16400	144	高速	24	1	0
ゴドンゾ	無	23	26	30	49	16400	144	普通	24	0	0
オクトタナモ	水	18	30	24	51	15200	120	普通	24	1	0
アストロバンボー	光	49	33	29	56	18800	192	高速	32	3	0
悪側巨大ロボット											
GR2	無	48	26	28	46	18800	192	普通	24	3	0
ハーケンキラー	無	36	24	32	46	17600	168	普通	28	2	0
18	無	44	27	35	50	18800	192	普通	32	2	0
トロイホース	無	6	25	26	45	14000	96	普通	24	0	0
プロトアンデス	無	7	27	30	47	14000	96	普通	28	0	0
デイモスZ	無	19	30	32	50	15200	120	普通	32	1	0
ゼッターキングII世	無	19	30	34	52	15200	120	普通	32	1	0
シュミットGII	無	9	28	32	50	14000	96	普通	28	0	0
ノリシロン	無	26	27	29	51	16400	144	普通	28	1	0
カラミティ	無	35	10	99	60	18800	168	鈍足	15	3	0
悪側車両											
悪輸送トラック	無	1	10	28	20	7200	72	高速	12	0	0
亜悪党武装選挙カー	無	10	10	36	25	8400	96	高速	12	1	0
ネオショッカー戦車	無	4	26	38	46	7200	72	高速	18	0	0
大車輪戦車	無	25	24	39	42	9600	120	高速	18	2	0
デビルフォーカー	無	35	25	43	48	10800	144	高速	24	3	0
悪側戦闘機											
コンドラー	無	4	12	10	25	7200	72	高速	15	0	0
ゴリの円盤	無	10	16	25	35	8400	96	高速	24	0	0
マクー戦闘円盤	無	28	17	13	34	9600	120	高速	18	2	0
マドー戦闘円盤	無	28	17	13	33	9600	120	高速	18	2	0
フーマ戦闘円盤	無	28	17	13	35	9600	120	高速	18	2	0
悪側戦艦											
黒十字城	無	7	22	38	44	14000	96	高速	24	0	0
ゴアの円盤	無	19	26	42	47	15200	120	高速	24	1	0
ヘルアース	無	39	22	39	40	17600	168	高速	24	2	0
プレイヤー											
正義プレイヤー	光	1	45	40	75			超高速	30	8	7
悪プレイヤー	闇	1	45	40	75			超高速	30	8	7
正義側プレイ時のステージボス											
黒十字総統	闇	25	39	28	56			超高速	60	8	7
ミスターK	無	37	30	42	47			超高速	60	8	7
大首領	無	50	53	46	64			超高速	60	8	7
魔王サイコ	闇	68	67	59	72			超高速	60	8	7
宇宙魔王ヘルギルダー	闇	90	82	76	99			超高速	60	8	7
悪側プレイ時のステージボス											
中村 淳美	無	25	35	23	49			超高速	60	8	7
曽根原 高志	無	37	43	35	51			超高速	60	8	7
磯部 勝友	無	50	55	45	59			超高速	60	8	7
鼻島 美由鬼	無	68	63	55	69			超高速	60	8	7
茶岡 信一郎	無	80	72	65	79			超高速	60	8	7
正義側プレイ時の第2勢力ボス											
ガラガランダ	地	5	28	29	36			超高速	0	0	7
ヒルカメレオン	地	15	39	32	41			超高速	0	0	7
ショッカー首領	無	20	40	45	58			超高速	0	0	7
大怪人ダロム	地	25	42	44	61			超高速	0	0	7
ドン・ホラー	闇	45	55	53	67			超高速	0	0	7
大帝王クビライ	闇	45	52	56	66			超高速	0	0	7
鉄人仮面テムジン将軍	無	15	35	33	32			超高速	0	0	7
ゴールデン仮面大将軍	無	25	34	34	39			超高速	0	0	7
大魔王	闇	35	48	51	64			超高速	0	0	7
ガルバー	闇	55	54	57	66			超高速	0	0	7
帝王バンバ	火	30	52	51	62			超高速	0	0	7
魔人ドルゲ	闇	10	51	52	59			超高速	0	0	7
キングコブラ	火	55	49	58	66			超高速	0	0	7
ラー	無	65	68	68	86			超高速	0	0	7
ビッグシャドウ	闇	45	45	35	55			超高速	0	0	7
キングモンスター	闇	85	79	73	88			超高速	0	0	7
悪側プレイ時の第2勢力ボス											
東城 真吾	無	25	34	35	63			超高速	0	0	7
伊那 道義	無	25	33	31	58			超高速	0	0	7
大熊 源次	無	25	40	45	64			超高速	0	0	7
牧原 麗香	無	25	43	39	61			超高速	0	0	7
曽我 直也	無	25	39	33	57			超高速	0	0	7
岩頭 善六	無	25	66	79	99			超高速	0	0	7
青木原 門吉	無	45	62	81	99			超高速	0	0	7

名前	属性	[illegible]	攻撃力	防御力	必殺技	開発費	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
仮面ライダーJ	地	16	33	25	49	15200	120	普通	24	1	4
情報巨人メディアン	無	4	29	22	46	14000	96	鈍足	15	0	1
極光魔神オーロラン	光	16	29	17	47	15200	120	普通	15	1	4
魔神ダイバー	水	23	31	29	48	16400	144	超高速	16	0	5
ミラクルサニー	光	17	32	28	50	15200	120	普通	24	1	6
タガメンダージャイアント	水	26	32	36	52	16400	144	高速	24	0	7
アイアングリーンE	風	25	36	34	54	16400	144	高速	24	2	7
正義側巨大ロボット											
ジェットイカロス	無	10	25	30	46	14000	96	高速	24	0	0
VRVロボ	無	27	26	32	48	16400	144	高速	24	0	0
ギャラクシーメガ	無	42	28	32	50	18800	192	高速	28	0	0
メガボイジャー	無	54	30	36	56	21200	240	高速	28	3	0
大鉄人17	火	19	26	34	52	15200	120	普通	21	1	1
ジャイアントロボ	無	9	27	29	48	14000	96	普通	18	0	0
マグマ大使	火	9	26	26	47	14000	96	高速	21	0	0
レッドバロン	無	28	29	34	53	16400	144	普通	24	2	0
マッハバロン	無	26	31	36	54	16400	144	普通	24	2	0
カラミティ	無	29	10	99	60	16400	144	鈍足	15	2	0
正義側車両											
バリタンク	無	4	14	36	30	7200	72	超高速	15	0	0
ジョーカー	無	3	12	36	25	7200	72	超高速	15	0	0
マッハロッド	無	9	11	36	20	7200	72	超高速	15	0	0
デジタンク	無	29	15	36	34	9600	120	超高速	15	0	0
ズバッカー	無	47	10	46	20	12000	168	超高速	18	3	3
正義側戦闘機											
バリキキューン	無	8	16	23	36	7200	72	高速	15	0	0
ギャビオン	無	19	18	28	38	8400	96	高速	18	1	1
シャリンガータンク	無	19	19	27	40	8400	96	高速	18	1	1
シャイアン	無	19	20	26	43	8400	96	高速	18	1	1
ライジンゴー	無	16	24	26	45	8400	96	高速	21	0	0
正義側戦艦											
バリドリーン	無	8	24	40	43	14000	96	高速	24	0	0
マグネベース	無	29	25	38	45	16400	144	高速	24	1	1
トリプルドリル	無	38	23	42	40	18800	168	高速	24	2	0
悪側怪人											
鋼鉄男	地	4	12	14	30	6800	48	普通	15	0	0
ムカデタイガー	地	5	14	14	32	6800	48	普通	15	0	0
ショッカーライダーNo.1	風	6	15	13	30	6800	48	高速	18	0	4
ショッカーライダーNo.2	風	6	15	13	30	6800	48	高速	18	0	4
ショッカーライダーNo.3	風	6	15	13	30	6800	48	高速	18	0	4
ショッカーライダーNo.4	風	6	15	13	30	6800	48	高速	18	0	4
ショッカーライダーNo.5	風	6	15	13	30	6800	48	高速	18	0	4
ショッカーライダーNo.6	風	6	15	13	30	6800	48	高速	18	0	4
ハサミジャガー	地	7	15	14	34	6800	48	普通	15	0	0
タイホウバッファロー	火	7	17	14	36	6800	48	鈍足	15	0	2
パニック	闇	4	14	12	32	6800	48	普通	12	0	3
カメレオンファントマ	闇	4	16	14	34	6800	48	普通	15	0	1
アポロガイスト	火	5	17	16	36	6800	48	普通	24	0	6
ガマ獣人	地	4	14	16	32	6800	48	普通	12	0	0
タイタン	火	5	17	15	38	6800	48	普通	24	0	1
サイダンプ	地	4	16	18	36	6600	48	超高速	15	0	1
グランバザーミー	火	4	17	16	38	6800	48	超高速	15	0	1
エレキバス	風	17	15	14	36	8000	72	普通	12	1	1
死神バッファロー	無	19	17	17	38	8000	72	普通	21	1	3
タイガーロイド	火	19	16	17	42	8000	72	超高速	21	1	6
クモ怪人	地	28	14	14	28	9200	96	普通	12	2	7
タマムシ怪人	地	29	15	17	32	9200	96	普通	12	2	0
シャドームーン	闇	46	18	18	42	12800	144	超高速	24	2	7
デスガロン	無	38	16	17	38	10400	120	普通	15	2	4
ガマラモンスター	闇	33	16	17	36	10400	120	超高速	18	2	5
バッファローダブラー	闇	33	18	17	40	10400	120	超高速	18	2	4
レイカイビースト	闇	32	16	19	39	10400	120	超高速	18	2	6
サイコラー	闇	45	23	23	43	12800	144	超高速	18	2	7
グチグチ	闇	34	17	15	40	10400	120	超高速	18	2	3
野球仮面	無	6	14	13	36	6800	48	高速	15	0	0
牛靴仮面	無	3	12	13	46	6800	48	普通	15	0	5
剣道仮面	無	9	16	17	40	6800	48	普通	15	0	0
グレイ	闇	10	19	19	44	8000	72	超高速	21	0	6
ネジレッド	闇	19	16	15	38	8000	72	超高速	18	1	6
ネジブラック	闇	19	16	15	36	8000	72	超高速	18	1	6
ネジブルー	闇	19	16	15	38	8000	72	超高速	18	1	6
ネジイエロー	闇	19	16	15	38	8000	72	超高速	18	1	6
ネジピンク	闇	19	16	15	38	8000	72	超高速	18	1	6
ユガンテ	闇	22	21	18	44	9200	96	超高速	21	1	6
アカネイカ	無	6	13	15	36	6800	48	普通	12	0	1
ハカイダー	闇	9	18	19	40	6800	48	超高速	21	0	6
インクスミイカ	火	15	14	16	36	8000	72	普通	12	1	0
ワルダー	無	19	18	17	42	8000	72	超高速	18	1	1
ザダム	闇	17	19	18	40	8000	72	高速	18	1	6
ゲジゲジ魔	地	29	12	16	36	9200	96	超高速	21	2	7
イノシシブライ	地	31	14	17	38	10400	120	普通	15	2	2
バーベQ	火	33	14	15	36	10400	120	普通	24	2	1
サラマンダー	火	37	17	16	37	10400	120	普通	24	2	2
メザロード	闇	13	13	14	34	8000	72	普通	21	1	4
ゲベル	闇	19	16	20	38	8000	72	高速	21	1	7
バックベアード	光	24	17	17	36	9200	96	普通	12	2	0
ヤゴゲルゲ	闇	17	14	15	35	8000	72	普通	15	1	0
ノウゲルゲ	闇	17	13	13	34	8000	72	普通	15	1	1
カビバンバラ	水	19	16	18	36	8000	72	普通	15	1	6
スナバンバラ	地	19	17	17	39	8000	72	普通	15	1	5
ウデスパー	無	37	20	19	40	10400	120	高速	18	2	6
ウデスパーα	無	45	22	18	42	12800	144	高速	18	0	6
ウデスパーβ	無	45	20	20	40	12800	144	高速	18	0	6
ナナツマン	無	4	13	16	37	6800	48	普通	12	0	1
デスガンダー	無	6	24	22	42	6800	48	高速	12	0	0

牧场物语

ぼくじょうものがたり 牧場物語 ハーベストムーン

机种:PS 厂商:VICTOR 类型:SLG
媒体:CD-ROM 对应周边:振动手柄&POCKETSTATION

维持牧场并使其扩大的最基本法则

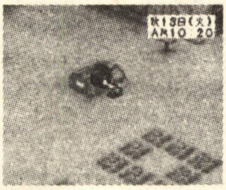
PHASE 1 第一步工作是准备资金

要想经营庞大的牧场就必须有大量的资金,因此游戏的初期就是资金的积累过程。在开始游戏的第一年,预算非常有限,所以建议大家每天应该收获山里的野味和山珍,并将其带到市场上贩卖这样就会多一部分的资金收入。

有了一定的资金以后,应该进行大量购入种子的工作,这是游戏初期积累大量资金的最佳手段。收购种子时一定要注意,千万不要一次买入许多种子作物,而应该找到一种好赚钱的作物进行大量的种植。最后,有一点要向大家说明,因为是以种植业为主的经营,所以应投入大量资金,但冬天来临玩者就会没有任何的工作(冬天不能种植农作物,升级农场,但可以和村里人加深交流),因此冬天来临之前,应该多赚一点钱。

PHASE 2 必须提高工作效率

在游戏的初期,手中的钱达到一定标准以后应该马上购入可以提高工作效率的工具,这里建议应先购入背包与市篮,这样在山中收集山珍和种植物收获时都会特别的方便,而且还能节约很多的时间。



PHASE 3 有备无患

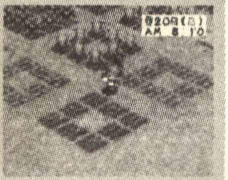
电视,其实是提高牧场经营的优秀工具。建议所有的朋友,每天都应该看一个叫做"ほのほの生活ライフ"的节目,这个节目对于游戏者来说可以说是非常有帮助的,千万不要忘记呀!另外有一点要说明,有一个节目叫"天气预报",这是一个非常重要的节目,看了这个节目之后方可以了解到明天正常的天气情况,这样对于管理好牲口是非常有帮助的。所以在睡觉前也一定要看天气预报。

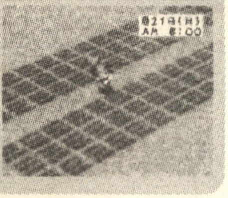




❗掌握种田的方法

种田是有一定窍门的,这里先介绍一下,首先把牧场平地上的石头,木片及杂草除掉,开始的时候不需要理会大的石头和木材,在工具彻底升级以后再去"收拾"这些障碍物吧!清理完地面以后,需要做大量的 3×3 的农地,这样再开始耕作,不过在升级水壶之前千万不要忘记进行给水工作。





❗利用自然的恩惠

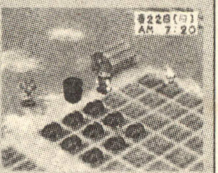
从春天到秋天时,在背光的山的一面有着大量的山珍,这是游戏初期的最重要的收入,所以一定要在春天~秋天的这段时间之中之中大量的收集山珍。



Let's Go 有关于杂货屋

背包和篮子是在杂货屋才能买到的,这里商品的特点是比较贵但是作用比较大,所以在选购时,一定要先确认一下是否真正需要。对于杂货屋中的商品,这里说明一下,背包共有两种,分为中型与大型两种,一般都是先购入中型背包后才能购入大型背包,而上市篮则另有不同,说明中说篮中可以放入 100 个单位的农作物,但实际上却只能放入 30 个左右罢了。





Let's Go 有关于铁匠铺



在游戏中盘时，一定会进行农作物与牲口的共同经营，这时就需要在铁匠铺中购入必要的工具。铁匠铺中，一般有用的道具为：剪羊毛的剪刀、抽牛奶的机器和可以自动呼唤牲口的电子铃，这些道具还是一定要在第一时间之内购入的。

有关于伙事的问题

在房屋扩建了以后，就有了公众的厨房，但是如果不购入优良的厨具，就不可能作出可口的饭菜。所以玩者一定要注意电视上每周六播出的“TV购物”的节目，这里会有各种各样的厨具出售，这是购买的最好方法。另外，星期二在电视上会播放做菜的节目，所以这时记录下来，就会增加公众厨房中饭菜的种类。

如何利用电话



前面提到的有关于电视购物的这个问题，会有朋友问如何才能买到“TV购物”中的物品，那么答案就是——电话。打电话到村中的旅馆委托其进行电话订货，这样到了星期二就可以拿到“TV购物”中的商品了。

分季节特别攻略——春之卷

TOTAL 1 第一年与第二年行动方面的变化

第一年春天的最大问题就是金钱，玩者需要一边考虑如何赚钱，一边考虑如何保持牧场。所以推荐方法还是去山上采集山珍后贩卖，基本上每天可以赚到350G，这样来计算的话，一个月可以大约10000G以上的收入。

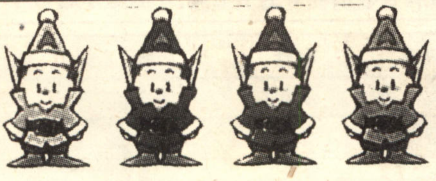
把这些购卖山珍的所得资金全部投资到农作物种子的收购中，这样大家可以顺利地进入牧场经营的初期阶段。另外，第一年中玩者不好掌握村子中的人际关系和牧场的整体构造。所以在做完早上的收获、开拓、放水和人际关系之后，应利用白天所剩余的时间在村子中多移动几回，彻底了解一下牧场的构造。当然，如果在牧场之中迷了路，那么按下SELECT键便可以看地图并确认自己的正确位置了。



『鍛冶屋』…鉱石もわたせば色々な物もつくってもらえるよ。
『果樹園』…ジュース、ワインが買えるよ。

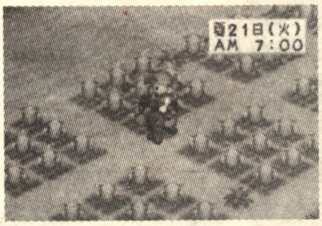
给予一部分建议:第二年的难关

游戏进入第二年，过了第一年的冬天，手里的钱基本上所剩无几，在这种情况下还要再坚持地生存下去，不停地赚钱，提高工作效率,加强牧场经营。那么如何在第二年的春天可以顺利通过难关呢？这里有一个建议，就是在第一年就投入资金扩建房子，这样的活在冬天可以制造暖棚，有了暖棚就能在冬天种植各种家作物了，这样的收入太重要了。另外，请大家千万不要忘记参加游戏中的各种各样的活动。



TOTAL 2 一定要发生的马事件





这一事件的发生是这样的：春天的任意一天(星期一除外)要外出到ヨーデ牧场，在这个牧场中，老爷爷将小马拜托给主人公，他希望主人公暂时领走小马饲养一年之后再还回来，这时一定要答应这一请求。把小马带回牧场之后，每天给小马擦洗，调试之中会提高双方的好感度，当好感度达到了一定标准时，这一匹小马便不想返回ヨーデ牧场而留下来去主人公一起。马留下的话，会有许许多多的好处，首先骑在马上牧场中移动可以提高移动速度，在收获粮食时可以把收获的家作物放置在马背上驮回去。这样可以省去进出出荷箱的时间。不过有一点，马有时会自己移动，经常会不小心踩到农作物上，这一定要注意。另外，有了马以后，可以在来年参加春天18日举办的赛马会。

给予一部分建议:多多交流

想让马更为强大吗？想让马跑得更快吗？建议你一定要把马多放出去，这样对于其成长很有好处。老把它放出去只会片面的增加马的基础能力，那么想要增加与马的好感度怎么办呢？其实很简单，只需要经常把马叫回来给它进行擦洗，就可以了。

TOTAL 3 在村中购物很重要

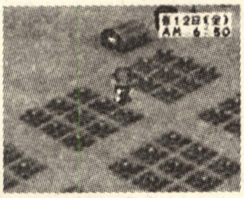
游戏中自己辛辛苦苦赚来的钱要想花掉简直太容易了，所以必须牢牢把握住花钱的方式和方法，以下公开的是商店中的价格表，以供朋友的参考。



油～小麦粉这一些物品是作料理时使用的材料，而后面的一些物品是专门在铁匠铺中才能使用的道具，最后两种是只能由谜之角色的事件发生后才能得到的特殊道具，期待特殊道具的发动吧！

物品	商店	价格
油	杂货屋	50
カレー粉	杂货屋	50
パン	杂货屋	100
おにぎり	杂货屋	100
小麦粉	杂货屋	50
鱼之エサ	杂货屋	20
カゴ	杂货屋	5000
リュック(中)	杂货屋	3000
リュック(大)	杂货屋	5000
毛刈りバサミ	铁匠铺	1800
乳しぼり器	铁匠铺	2000
ベル	ヨーデル牧场	500
マヨネーズメーカー	铁匠铺	20000
チーズメーカー	铁匠铺	20000
毛糸玉メーカー	铁匠铺	20000
鸡之エサ	养鸡场	10
动物之くすり	养鸡场·ヨーデル牧场	1000
ブラシ	铁匠铺	800
カイバ	ヨーデル牧场	20
牛之タネ	ヨーデル牧场	3000
羊之タネ	ヨーデル牧场	3000
ボール	谜之角色	100
カビン	谜之角色	5000

推荐

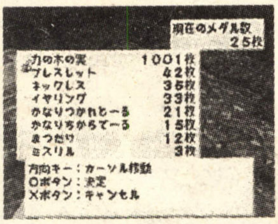


キャベツ(洋白菜)和キュウリ(黄瓜)是好销售的商品，应该多予种植，两种农作物各有优缺点，洋白菜是属于利润很高的一次性农作物，而黄瓜则属于可以多次收获的作物，所以建议大家在开始时以洋白菜来积累奖金资金，之后再转入到黄瓜的种植中。

物品	买	卖	收获地				
カブ	120G	45G	牧场	にけのそ	-	50G	背山
ジャガイモ	150G	80G	牧场	青い草	-	100G	背山
キュウリ	200G	60G	牧场	キャベツ	500G	250G	牧场
				トイフラワー	500G	不可	牧场·背山

TOTAL 4 赛马场得到的好东西

首先在赛马场中可以用自己的钱来换取ペダル(纪念章)，只有用纪念章才能买来马票，如果赌成功了便可以得到更多的纪念章，这样可以用纪念章来购买自己所需要的好东西。



第二年用自己的马来参赛

一但用自己的马来参赛就会发现自己的马如果未经过长期的"训练"，基本上不可以胜出，所以在自己确认自己的马可以得冠军时，再大量的购入马票进行押注。

TOTAL 5 能不能让美食家赞叹

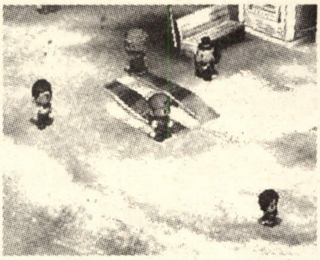
在房屋扩建之后便可以起用公众厨房了，有公众厨房之后便会出现料理餐，这是一个比赛做菜的迷你GAME，只会做一般白菜或只拥有一般的道具与厨具是不可能夺冠的。下面来举个例子，有一道菜叫"菜肉蛋卷"，只有用打泡机才能做得好看，而在调味料方面，用最高级的黄金蛋才能达到顶极的水平，所以玩者要在各种各样的环节上下工夫，才能勇夺冠军。



日期	事件		
春1日	新年祭	春14日	春之感谢祭
春8日	春之女神祭	春18日	草竞马
		春22日	料理祭

TOTAL 1 努力强化牧场

夏天与春天秋天的不同是在后山可以收获的道具只有红草。因此应马上将农作物成为了牧场的生产物。还有，夏天最大的威胁是随机到来的“台风”。要是刮了台风，除了不能出门，而且没有木桩围着的作物有一定的机率会被吹飞，不辞辛劳地打好木桩围栏，防备台风吧。顺便说一句，把照顾动物的工作拜托精灵做那么刮台风的时候它也会来帮忙，所以动物的情绪也不会变坏，就让精灵不辞辛劳地依靠别人来做照顾动物的工作。当然，别忘了用鸡房或是别的什么当作礼物送给他。花最大限度的钱去购买种子，然后大量地种植，收获后卖出，以此来积蓄资产。要为农业当主角的秋天做准备，在下个月后半强化道具。

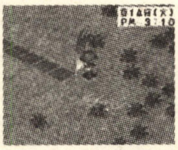


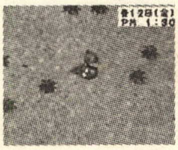
一点点建议 沿用闲置着的建材

建材是散落在田里的木头。要劈碎大木墩，斧子可在伐木者小屋买到。在牛棚和马房的中间有放置建材的仓库，在那里用○键可以把建材放到自己的背包里。然后把建材放到田边，可做护栏。台风和大雪过后，有的会损坏，要用大锤把它修好。

TOTAL 3 道具的强化

为了增加工作效率，你装备升级是必要的。强化道具用的蛛石，能在瀑布后面洞中挖到。挖出洞可以下降，矿石是越深越好，在体力允许的情况下往深了挖，在洞中时间是停止的所以不要担心。为了制作送给女孩子的礼物，需要蛋黄酱制作机这一特殊的道具，须要“オリハルコン”和“アダマンタイト”。然而山腰上的湖夏天未冻，所以不能走过去采里面洞的矿石。





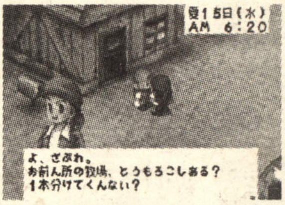


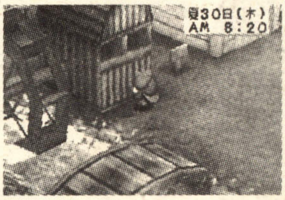




TOTAL 2 麻利地做各种工作

第一年夏天想扩大牧场。方法是，种植大量农作物→在山洞里采集矿石→锻炼本能→清里大石头和大木墩→整地，按照这一顺序来吧！为了顺利地工作，背包和篮子要在春天时提前购入。与春天最大的不同是可以把工作交给精灵做，春天对精灵展开礼品攻势，以提高友好度，那样找他们帮忙很容易。他们每天来牧场的时候别忘记给他们礼物，夏天最重要的作物是玉米，把玉米送到川边的水车小屋会自动磨成鸡饲料，除去鸡小屋用的，其于可以卖掉。在中盘会发生カイ来买玉米的事件，所以要先种玉米。





一点点的建议 礼花在山上放还是海上放?

还有与“カイ”的事件发生在礼花大会当天和“カイ”工作以外的时间。找カイ对话请她去看礼花，当天去广场与カイ见面，可以看到山顶打出的礼花。

推荐

投资 1000G，卖出的话纯利 3500G，再困难也要大量种植，第二洋葱长得快，利润大是它的特点。

物品	买	卖	收获地
トマト	200G	60G	牧场
とうもろこし	300G	100G	牧场
たまねぎ	150G	80G	牧场
パイナップル	1000G	500G	牧场
赤い草	–	100G	背山
ピンクキャット	200G	不可	牧场・背山

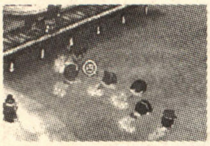
TOTAL 4 牛节和鸡节的好处

2个事件的参加方法是不一样的，但是拿第一名后奖品是好东西，在那里可以把家畜的蛋和奶的等级提高。蛋会变成金蛋，牛奶成为最上级的产品，牛奶收获是也会变成金包，如果不把金蛋加工成蛋黄酱没什么好处，而且获胜的牛和鸡可以用很高价格卖出去，真好！



TOTAL 5 赢得道具

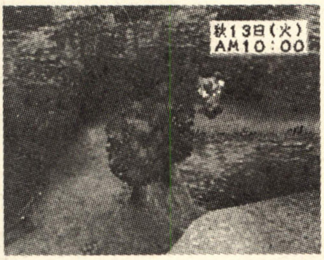
日期	事件	夏 12 日	トマト祭り
夏 1 日	海开	夏 20 日	牛祭り
夏 7 日	鸡祭	夏 24 日	花火大会



夏天最早的事件是开放海滨，这里有游泳比赛，得到第一名会得到体力增加(可以干更多活儿)的道具——“カの实”。必胜法是○和△键交替连按，呼吸的话长时间按△键就行了，“カの实”是重要道具，一定要得到，在春 30 日那天记录一下，多试几次。

TOTAL 1 收获之秋是大量储蓄的时候

秋天，收获物比别的月多很多。丰富的作物再加上后山有大量的“赐物”(自捡的植物)，特别是长的湖的内侧的“マッタケ”(磨茹的一种)是重要的收入源，一个值 400G，别放过。在这时候要存钱和做过冬天的准备。另外，多收集一些建材，用来扩建牧场也不错，但最重要的还是赚钱。顺便为了确保家畜过冬天的饲料，要大量种植牧草，要努力地收割呀。冬天牧草储备不足时将会到ヨーデル牧场去买，所以现在多存点是正确的。2 年以后这方式也不会改变，在时间和资金允许的情况下增加作物，从冬天到春天要积蓄力量，秋天的收入将左右牧场 的发展。



一点点建议 把クリフ留在村里

经常在教堂的クリフ，在游戏中会离开了村子。要把他留住，就要用这个秋天的事件。把果树园主人拜托你打工摘葡萄的事，告诉クリフ，他便会来帮忙（打工)，既将他留下。但如果你看上了一个叫ラン的女孩的话，不要留下クリフ，因他会成为你的情敌。

TOTAL 3 保重身体

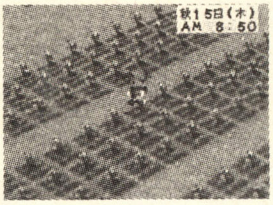
体力在每次作业的时候减少，疲劳度由于连夜工作和在恶劣天气下工作会越来越高，超越界限后便会进医院。用观察主角劳动中动作的方法来推测体力和体调。

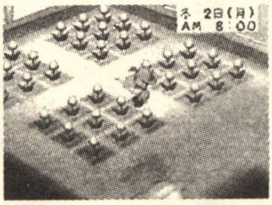


秋 3 日	音乐祭	秋 18 日	お月见の日
秋 9 日	收获祭	秋 21 日	羊祭り

TOTAL 2 效率渐增收获丰富

可能已经适应了农业的速度，生产渐渐进入了良性循环。首先需要提高水壶的等级。如果提高的话，经验值会长到最大，有可能得到“ミスリル”（传说中矿物）水壶。迅速地把它升级(最好在夏天)，便可以整齐地交出“九格水”。要确保在九格地间留有一格宽的通道，不要把放在间隙上，那样只会浪费水，普通的作物收获时可一条一条回收，然而像黄瓜那种可多次生产的作用，就要拜托精灵把拿不到的果实取回来，就是那样。最大级别的水壶是 3×5 的，将会大大缩短浇水的时间。





一点点建议 一但有情况别犹豫

如果精灵的情绪不好，拜托他帮忙就会很麻烦，再生型作物最后取获时要用镰刀把根清理掉。

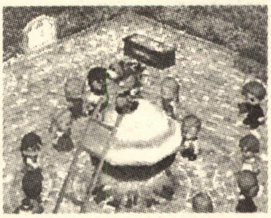
推荐

它是一种生长快，利润没话说的作物。顺便说一句伐木者小屋旁边长着毒磨茹，这也能卖，因毒磨茹是医生最爱的东西。

物品	买价	卖价	收获地
ナス	120G	80G	牧场
さつまいも	300G	120G	牧场
にんじん	300G	120G	牧场
ピーマン	150G	40G	牧场
りんご	–	50G	牧场
きのこ	–	70G	背山
绿の草	–	100G	背山
山ぶどう	–	50G	背山
まつたけ	–	400G	背山
マジックレッド	600G	赤は 400G	牧场

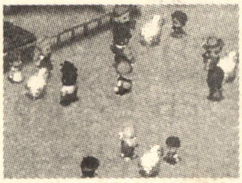


TOTAL 4 收获节快乐!



收获节是大家围在火锅前愉快地吃美味的节日。但因为主人公会改变火锅的味道，往火锅里放入合适的材料便相安无事。可以试试把山里的松鼠放入,那样,大家会……

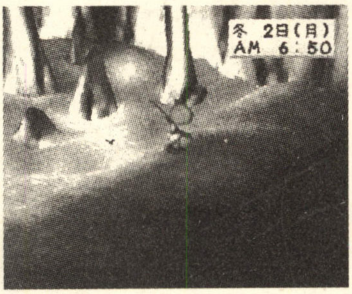
TOTAL 5 别剪羊毛



羊节与到现在的牲口事件一样，取胜后等级上升没什么不好的。赛鸡的时候要靠运气，而羊和牛只要爱情度(バ・ハート)满10格的话，怎么也能赢，只是羊毛被剪掉的时候不能出场，一定要注意。

分季节特别攻略——冬之卷

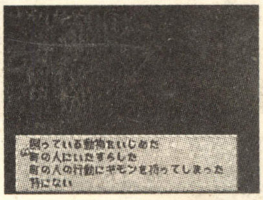
说过多次了，冬天与别的季节不同，因为下了雪，地里不长庄稼。那么主要的行动就要集中在这以外，也就是说农活儿不忙了，也能说成是机会。最值得做的事情是钓鱼。在半上腰，顺利地走到只有在冬天才能进入的洞，从有一条横道的那展出去。继续前进会有一个地下湖，在那里试着钓鱼吧!湖的精灵有可能被掉到。急躁的人冬天进行海钓时,也可轻松是钓上“アンコウ”(鱼名)来。



TOTAL 2 秘技给你讲一讲

运用村子里的设施比一般的游戏方式还能够有利地展开下去。其最典型的是运用忏悔的方法。首先把不喜欢的东西送给村子里的某一个人，然后在教堂忏悔，那就让他本人的好感度上升。其他村民的好感度也有所上升，使用这个方法，结果全村民的好感度平均往上提高，使用忏悔的时间推荐为每周一左右。

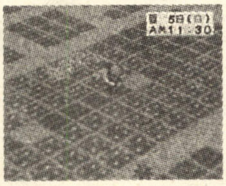




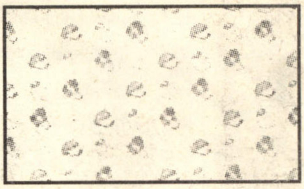
TOTAL 1 熟练地运用预算吧!

冬天也想挣钱，比如说贪婪的人，建暖棚吧。结束了第二次扩建以后能依靠暖棚。最好从秋天开始种菠萝，是一个好办法。虽然冬天会有可能下大雪，但是与夏天的台风比起来，问题不大。还没进行第二次扩建的话，赶紧开始动手吧。如果不准备建暖棚，那么生产大量的鸡卖给养鸡所那就还可以能赚点钱。





TOTAL 3 关于做菜



做菜是“牧场物语”的另外一件主题。研究做菜方法，以此完成自己独特的做菜参考书。自我满足是收集家最大的快乐。

那么下面谈一谈做菜的方法

做菜方法为2种。一个是通过TV,村民知道方法而且掌握自己的手艺。另一个是自己动动脑子靠自己的创造力选择材料而作成。刚开始材料不充实,详细看一看星期二的做菜的节目,自己要了解做菜的好方法是先把他喜欢的东西送给他。知道了做菜的方法后,那么赶紧笔记,之后就开始动手。



TOTAL 4 季节事件



小游戏只有狗的比赛。即使获得第一名，赠与的只有“トップブリーダー”。但是在单调地生活中，有了这个事件是一件好事。被人注目的是冬天感谢节，俗称情人节。关系好的女友给巧克力，过节的活动是傍晚汇合在山顶上。

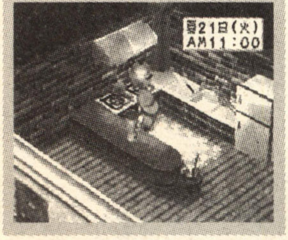
冬10日	犬レース	冬14日	冬之感谢祭	冬24日	圣夜祭	冬30日	年越しのつどい

通过创新再上一层

纯按照做菜方法，而做出来的菜会出现种类限制，这时需要再加适合味道的配菜与调料，那么味道比以前会有更大的提高，如果更好吃的话，会自动进行记录。

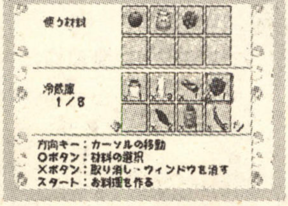
第一步要站在厨房里

扩建了房子后会有厨房，结果增加了一个收纳食品的冰箱和道具的储藏棚。这样一来除了做菜以外的各个方面比以前方便了许多。



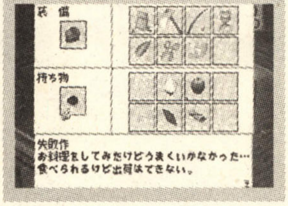
选择工具与材料

在厨房选择“做菜”后人物就自动开始，选择自己要使用的工具与材料，成功地做完一个菜后，下次再做这个菜时就可以从做菜的方法中选出来一款正确的作法。



首先要增加做菜方法

开始选择好了之后就等待。人物自动做菜后，如果味道不好，那么会做出黑黑的一个物体，这样你就赶紧扔掉它。当做出优秀的菜后，会恢复你的体力与疲劳度。



做好的菜

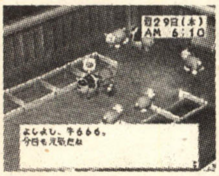
把成功地做完的菜写在做菜方法里，那就一切都结束了。再上一层楼：就是在做菜节夺取冠军，把这些菜送给村民，那对你的评价会有提高，之前暂时把菜放在冰箱吧！

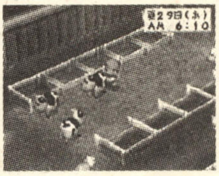
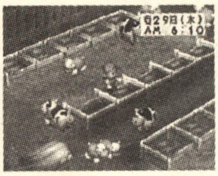


牧场经营中其它的乐趣

TOTAL 1 可爱的家庭，重要的资源

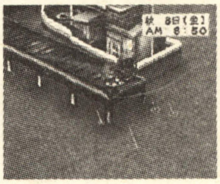
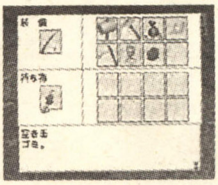
每天养活牛、羊、鸡，这样每天都可以生产出上市的产品，从而提高牧场的经营。这样必须确保饲养所消费的资源，资源的入手方法则参考后面的表。在这里传授饲养的要点：鸡可以自己吃杂草，所以开始就购买了以后放在牧场里，那样又节约食物费，又可除草。要注意天气变化，如果下了雨就把动物赶回到小屋里，照顾的方法是圈起栅栏来。养活牛与羊则参照如下的照片，如果放牧牛与羊，它们会主动的把杂草吃下去，看起来是很节约时间，但是它们一旦被放牧，就很难把它们叫回到小屋，就算使用铃要使它们回来也会很慢，而且需要更多的时间，这样还是在小屋养是最好的养活方法。



TOTAL 2 钓鱼以后牧场水平升级了

在牧场还能养的动物就是鱼，首先在晴天的周末上午六点至十点间，到ミネラル栈桥去与钓鱼的人谈谈话，当然会拿到鱼杆，这之前值得注意的是背包中要有空的地方。然后随你喜欢，在海或河湖去钓鱼。钓的鱼可以放在养殖池中，每天给它吃点食，慢慢地等待它们增加数量，养殖池的鱼超过50条以后，把鱼杆送给你的那个人会来找你，并且送给你更好的鱼杆。以后每天的上午商人可以按照鱼的小中大的规格，分别出50、120、200G的价钱来购买，如果钓到不一般的鱼，例如钓了鲤鱼、イワナ、ナマズ、イカ、アンワウ、タイ等的话商人会把“鱼拓”(纪念鱼卡)送给你。

TOTAL 3 跟精灵相处好

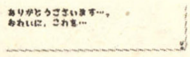
给你帮助农活的精灵，他们有两个以上的“心”时才愿意接受工作，不到两个就被拒绝了。一开始从两个心起步尽量别降到以下的水平。还有，需要给人帮助时无论怎样都要答应。到了农场先把鸡蛋送给精灵，那就是说可以再挣两个心，当来帮忙的精灵的心降一个的时候一定要送给他鸡蛋，使心恢复到两个。



牧场经营中其它的乐趣

TOTAL 4 确保手里拿到的工具

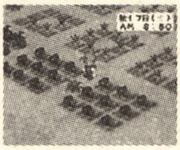
在游戏中发生的事件中，有时候存在于满足了特殊条件以后会出现“隠しイバント”（秘密事件）。例如，把钱送给你，提高主人公体力的工具等都是很有价值的。在这里得谈一谈，其中把获得工具的方法教给你，如不使用这种方法也不影响于游戏的进行。但是为了升级游戏环境，希望大家夺取这些东西。

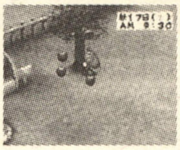


TOTAL 5 花不只是给女孩子的



在田地生长的家作物中估计出售不了的作物只是花，但是花不只是为了给女孩子而存在的，把花种在田地，当一束束花开了后蜜蜂会飞过来帮你做蜂蜜，从这个巢里可以拿出来蜂蜜，开始时能出售50G，再给桥夫小屋的昆虫学者蜜蜂以后，价格会增加到60G。蜂蜜是每天可以收获的贵重的资源，同样也是做菜材料和礼物。





TOTAL 1 约会是重要的！交女朋友的攻略



在开始开拓牧场的同时，要和自己喜欢的女孩子结婚。有5个人可以选择，而且她们大家都有心目中的男友，如果不赶快的话就会眼见着他们结婚。选择喜欢的人赶快动手！注意和女孩子的对话内容以及出现在右下方的标计，黑→紫→绿→黄→红，按照这一顺序表示好感度升高。最好的办法还是送礼物，可是个人的爱好不同，注意看对话就可以知道该送什么了。





TOTAL 2 如何发展到结婚

求婚与蓝羽毛

女孩子的心变为红色以后，一封“蓝羽毛到货”的信会寄到你的信箱里。这是求爱所必需的道具，把它买了送给女孩子一星期后就可以结婚。

把握着女孩子喜欢的东西和日程表是关键，其次就是安排好一天对爱情的日程表。以“ラン”为例子的话，在散步时碰到らん，得知らん喜欢“温泉鸡蛋”，那么在回去的时候直接交给她，这样可以节约很多时间。还有新年和西红柿节等节日时要向心目中的女孩子发起“攻略”，这样重复进攻的话，她的心很快就变成红色。不过即使心变成红色，要结婚的话还必需满足一些条件，第一自己的住宅要完成第二次扩建，如果不完成不会被求婚，万一还没扩建可要抓紧呀！结婚之后生活会很幸福，结婚后，会得到很高兴的消息。对，那就是要生小孩子……







TOTAL 3 三年以后

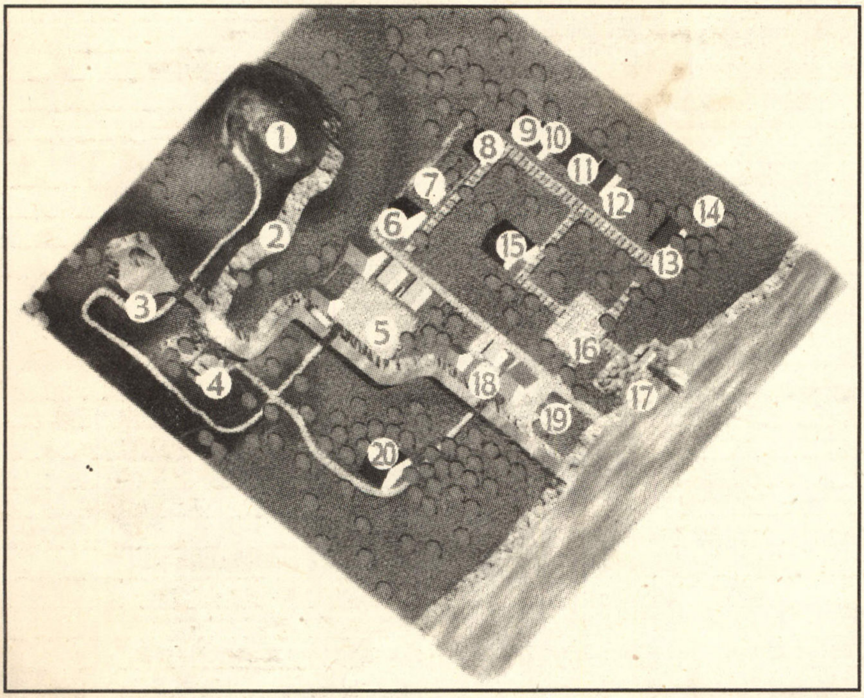
在前面说过，作为主人公的你迎来第三年的冬天也就是第一部分的结束。但是这个游戏到此结束了吗？回答是没有。如果满足一定的条件会开始第4年的生活，还能继续享受牧场生活。

这个条件就是牧场的发展度和村里人的友好度都要达到一定数值。谁也不知道正确的数值是什么，为了能让所有人顺利进入第四年，我把秘诀告诉你们吧！首先要把牲口养满，爱情度也要高，还要建设暖棚，对爱人和孩子的爱情度也要最大，对狗和马的爱情也要足够的高，影响到数值的还有力之果实的数量和烹饪的级别，要努力地把这些达成！如果把这些数值全长上去的话，就可以暂时放心了！

与开发度一样重要的是村民的友好度，要上升是很困难的，但是下降非常容易，不要轻易地做选择呀！具体来说是把牧口弄死、把钓上来的鱼仍到海里或村子里、失约等等都会使个人与全体的信赖下降。如果做错了马上去教堂做忏悔可以恢复下降的感情。

牧场经营中其它的乐趣

全牧场MAP及各地点的正确位置



①マザーズヒル山顶
②マザーズヒル中腹
③マザーズヒルふもと
④温泉&钻石场
⑤主人公之牧场
⑥锻治屋
⑦果树园
⑧图书馆
⑨エレン之家
⑩町长之家
⑪杂货室
⑫病院
⑬教会
⑭コロボックル之家
⑮宿屋
⑯ローズ广场
⑰海岸&海之家
⑱养鸡场
⑲ヨーデル牧场
⑳ホこり之家

所有商店营业时间

商店名称	营业时间	休息日
铁匠铺	AM10:00~PM4:00	木曜日
果树园	AM9:00~PM0:00	土曜日
图书馆	AM10:00~PM4:00	月曜日
杂货屋	AM9:00~PM5:00	火曜日/日曜日
病院	AM9:00~PM4:00	水曜日
宿屋	AM8:00~PM9:00	无休
海岸及海之家(夏天才营业)	AM9:00~PM5:00	日曜日
养鸡场	AM0:00~PM4:00	日曜日
ヨーデル牧场	AM9:00~PM3:00	月曜日
ホそりの家	AM11:00~PM4:00	日曜日

游戏是可以发展到主角结婚的阶段，但想去到这地步首先便要从五位可能成为妻子的女孩中选一个作目标，之后便开始展开追求，方法就是送花给目标女孩，特别是生日时，以下就是五位目标女孩的诞生日日期。

ポプリ	生日:夏季/3日
マリー	生日:冬季/20日
カレン	生日:秋季/15日
エレイ	生日:春季/16日
ラン	生日:冬季/19日

饲养家禽资料一览

以下公布的是鸡、牛和羊这三种可以在游戏中饲养的家禽的具体资料，以供广大玩家在玩游戏时可以随时进行查询。

鸡　买入价:1500G　饲料价钱:10G

卖出价:500G/优胜鸡2000G

产物卖出价:鸡蛋=50G/金鸡蛋=150G/蛋黄酱S SIZE=100G蛋黄酱M SIZE=150G/蛋黄酱L SIZE=200G/蛋酱G SIZE=300G

牛　买入价:5000G　饲料价钱:20G

卖出价：心标志0~3=3000G/心标志4~6=4500G/心标志7~=5000G/优胜牛=8000G

产物卖出价：牛奶S SIZE=100G/牛奶M SIZE=150G/牛奶L SIZE=200G/牛奶G SIZE=300G/芝士S SIZE=300G/芝士M SIZE=400G/芝士L SIZE=500G/芝士G SIZE=600G

羊　买入价:4000G　饲料价钱:20G

卖出价：心标志0~3=2000G/心标志4~6=3000G/心标志7~=3500G/优胜牛=6000G

产物卖出价：羊毛S SIZE=100G/羊毛M SIZE=400G/羊毛L SIZE=500G/羊毛G SIZE=600G/羊毛线S SIZE=300G/羊毛线M SIZE=700G/羊毛线L SIZE=800G/羊毛线G SIZE=1000G

农作工具等级一览表

道具名	提升等级所需资源及道具经验值
カマ	铜カマ=铜矿石+1000G+100%/银カマ=银矿石+2000G+200%/金カマ=金矿石+3000G+300%/ミスリルカマ=ミスリル+5000G+400%
クワ	铜クワ=铜矿石+1000G+100%/银クワ=银矿石+2000G+200%/金クワ=金矿石+3000G+300%/ミスリルカマ=ミスリル+5000G+400%
ハンマー	铜ハンマー=铜矿石+1000G+100%/银ハンマー=银矿石+2000G+200%/金ハンマー=金矿石+3000G+300%/ミスリルカマー=ミスリル+5000G+400%
オノ	铜オノ=铜矿石+1000G+100%/银オー=银矿石+2000G+200%/金オノ=金矿石+3000G+300%/ミスリルオノ=ミスリル+5000G+400%
じようろ	铜じようろ=铜矿石+1000G+100%/银じようろ=银矿石+2000G+200%/金じようろ=金矿石+3000G+300%/ミスリルじようろ=ミスリル+5000G+400%

牧场用道具

名称	价值	取得地点	备注
カマ	/	游戏开始	可以割除主角前方一格土地
铜カマ	1000G	锻冶屋	带同铜矿石到锻冶屋改造,另要有100%道具经验值,可以一割除以主角为中心1×3格土地。
银カマ	2000G	锻冶屋	带同银矿石到锻冶屋改造,另要有200%道具经验值,可以一割除以主角为中心2×3格土地。
金カマ	3000G	锻冶屋	带同金矿石到锻冶屋改造,另要有100%道具经验值,可以一割除以主角为中心1×3格土地。
ミスリルカマ	5000G	锻冶屋	带同ミスリル到锻冶屋改造,另要有400%道具经验值,可以一割除以主角为中心5×5格土地。
クワ	/	游戏开始	可以耕锄主角前方1格土地。
铜クワ	1000G	锻冶屋	带同铜矿石到锻冶屋改造,另要有100%道具经验值,可以耕锄主角前方2格土地。
银クワ	2000G	锻冶屋	带同银矿石到锻冶屋改造,另要有200%道具经验值,可以耕锄主角前方2格土地。
金クワ	3000G	锻冶屋	带同金矿石到锻冶屋改造,另要有300%道具经验值,可以耕锄主角前方4格土地。
ミスリルクワ	5000G	锻冶屋	带同ミスリル到锻冶屋改造,另要有400%道具经验值,可以耕锄主角前方6格土地。
オノ	/	游戏开始	可斩去小木头。
铜オノ	1000G	锻冶屋	带同铜矿石到锻冶屋改造,另要有100%道具经验值,斩6次可将大木头斩破。
银オノ	2000G	锻冶屋	带同银矿石到锻冶屋改造,另要有200%道具经验值,斩3次可将大木头斩破。
金オノ	3000G	锻冶屋	带同金矿石到锻冶屋改造,另要有300%道具经验值,斩2次可将大木头斩破。
ミスリルオノ	5000G	锻冶屋	带同ミスリル到锻冶屋改造,另要有400%道具经验值,斩1次可将大木头斩破。
ハンマー	/	游戏开始	打碎小石头。
铜ハンマー	1000G	锻冶屋	带同铜矿石到锻冶屋改造,另要有100%道具经验值,追打3次可打破大石头。
银ハンマー	2000G	锻冶屋	带同银矿石到锻冶屋改造,另要有200%道具经验值,追打2次可打破大石头,追打5次可打破大岩石。
金ハンマー	3000G	锻冶屋	带同金矿石到锻冶屋改造,另要有300%道具经验值,追打1次可打破大石头,追打3次可打破大岩石。
ミスリルハンマー	5000G	锻冶屋	带同ミスリル到锻冶屋改造,另要有400%道具经验值,追打1次可打破大石头,追打2次可打破大岩石。
じようろ	/	游戏开始	可向主角前方1格洒水。
铜じようろ	1000G	锻冶屋	带同铜矿石到锻冶屋改造,另要有100%道具经验值,可向主角前方1×3格洒水。
银じようろ	2000G	锻冶屋	带同银矿石到锻冶屋改造,另要有200%道具经验值,可向主角前方2×3格洒水。
金じようろ	3000G	锻冶屋	带同金矿石到锻冶屋改造,另要有300%道具经验值,可向主角前方3×3格洒水。
ミスリルじようろ	5000G	锻冶屋	带同ミスリル到锻冶屋改造,另要有400%道具经验值,可向主角前方3×5格洒水。
ベル	500G	ヨーテル牧场	召集牛和羊群用,可增加对主角爱情度。
乳しぼり器	2000G	锻冶屋	从大牛身上取得牛奶,增加对主角爱情度。
毛刈りばさみ	1800G	锻冶屋	可剪下羊毛,提加羊与主角的爱情度。
ブラシ	800G	锻冶屋	给牛、羊和马刷身,令她们与主角的爱情上升。
动物の药	1000G	养鸡场/ヨーテル牧场	可治好生病的家禽。
牛のタネ	3000G	ヨーテル牧场	令牛只更健康。
羊のタネ	3000G	ヨーテル牧场	令羊只更健康。
青の羽根	1000G	杂货屋/商人	向女孩求婚用。
钓竿	/	グレッグ	与グレッグ相遇时取得,但之前装备栏必须要有一个空格。
いれぐい钓竿	/	グレッグ	凭事件取得,但之前装备栏必须要有一个空格。

种子类

种子名称	价钱	购买地点	备注
かふの种	120G	杂货屋	春季种植的种子
ジャガイモの种	150G	杂货屋	春季种植的种子
きゆうりの种	200G	杂货屋	春季种植的种子
きゃべつの种	500G	商人	春季种植的种子
いちごの种	150G	杂货屋	春季种植的种子
トマト种	200G	杂货屋	夏季种植的种子
とうもろこしの种	300G	杂货屋	夏季种植的种子
たもねぎの种	150G	杂货屋	夏季种植的种子
バイナツブルの种	1000G	商人	夏季种植的种子
かぼちゃの种	500G	杂货屋	夏季种植的种子

だすの种	120G	杂货屋	秋季种植的种子
にんじんの种	300G	杂货屋	秋季种植的种子
さつまいもの种	300G	杂货屋	秋季种植的种子
ピーマンの种	150G	商人	秋季种植的种子
ほうねんそうの种	200G	杂货屋	秋季种植的种子
ムーンドロツプの种	500G	商人	春季种植的种子
ピンクキャツトの种	300G	商人	春季种植的种子
マジツクレツドの种	600G	商人	秋季种植的种子
トイフラワーの种	400G	商人	春季种植的种子
オランジカツプの种	1000G	商人	温室种植的种子
牧场の种	500G	杂货屋	三季适用的种子

煮食用具类

名称	购入价	备注
包丁	3000G	切刺身食品用
フライパン	2500G	煮菜类食物用
なべ	2000G	煮咖里食品用
ミキサー	2500G	制作饮品
泡たて器	1000G	煮强类食品用
めん棒	1500G	制造面包类食品
オーブン	5000G	制造蛋糕类食品
调味料セット	5000G	调味用

花类

名称	备注
ムーンドロップ草	春季种类的花,7日后开花
トイフラワー	春季种类的花,13日后开花
ビンクキャット草	夏季种类的花,7日便会开花
マジックレッド草	秋季种类的花,11日便会开花

农作物

名称	卖出价(1个)	备注
かふ	60G	5日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
ジヤガイモ	80G	8日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
きゆうり	60G	10日可收成,吃下可增加4体力、减1疲劳度
きやべつ	250G	15日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
いちご	30G	9日可收成,吃下可增加5体力、减2疲劳度
トマト	60G	10日可收成,吃下可增加4体力、减1疲劳度
とうもろこし	100G	15日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
たまねぎ	80G	8日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
パイナツプル	500G	21日可收成,吃下可增加5体力、减2疲劳度
かぼちや	250G	15日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
なす	80G	10日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
にんじん	120G	8日可收成,吃下可增加4体力、减1疲劳度
さつまいも	120G	6日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
ピーマン	40G	8日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
ほうれんそう	80G	6日可收成,吃下可增加3体力、减1疲劳度
オレンジカツプの宝	60G	9日可收成,吃下可增加3体力、减5疲劳度
マジツクレツド草(红色)	200G	11日可收成

农作物以外的道具

名称	购入价	卖出价(单价)	取得地点	备注
りんご	/	50G	牧场のりんごの木	秋季可取得,别下可增加2体力,减2疲劳度
たけのこ	/	50G	温泉	春季在温泉附近找到,吃下可增加10体力,减1疲劳度
山ぶどうの宝	/	50G	マザーズヒルふもと	于秋季取得,吃下可增加10体力,减2疲劳度
きのこ	/	70G	温泉/マザーズヒルふもと/木こりの家附近	于秋季取得,吃下可增加10体力,减1疲劳度
毒きのこ	/	100G	木こりの家附近	于秋季取得,吃下可增加20体力,增加5疲劳度
まつたけ	/	500G	マザーズヒルふもと/12个赛马景品	于秋季取得,吃下可增加20体力,减1疲劳度
青の草	/	100G	温泉/木こりの家附近	于春季取得,吃下可增加10体力,减1疲劳度
赤の草	/	100G	温泉/木こりの家附近	于夏季取得,吃下会减10体力,增加5疲劳度
绿の草	/	100G	温泉/木こりの家附近	于秋季取得,吃下可增加吃下减2疲劳度
クズ矿石	/	1G	泷の里の矿石场/湖の矿石场	没任何用途
铜矿石	/	15G	泷の里の矿石场	制造礼物及工具升级用
银矿石	/	20G	泷の里の矿石场	制造礼物及工具升级用
金矿石	/	25G	泷の里の矿石场	制造礼物及工具升级用
ミスリル	/	40G	泷の里の矿石场/湖の矿石场/3个赛马景品	制造礼物及工具升级用
オリハルコン	/	50G	湖の矿石场	于冬季取得,制造アクセサリ一之必需品
アダマンタイト	/	50G	湖の矿石场	于冬季取得,制作マヨネーズメーカー,チーズメーカー,毛糸メーカー的必需品
鸡蛋	/	50G	鸡舍	品质和SIZE会影响其价值,吃下可增加3体力,减1疲劳度
金田蛋	/	150G		从鸡祭的优胜鸡产下,吃下可增加5体力,减2疲劳度,也可当食物材料
温泉蛋	/	80G	将鸡蛋入进温泉	鸡蛋品质没任何关系,吃下可增加4体力,减1疲劳度
マヨネーズSサイズ	/	100G	以鸡蛋加工	以初级品质鸡蛋制作,吃下可增加1体力,减1疲劳度
マヨネーズMサイズ	/	100G	以鸡蛋加工	以中级品质鸡蛋制作,吃下可增加1体力,减1疲劳度
マヨネーズLサイズ	/	100G	以鸡蛋加工	以高级品质鸡蛋制作,吃下可增加3体力,减1疲劳度
マヨネーズGサイズ	/	100G	以鸡蛋加工	以金田蛋制作,吃下可增加4体力,减2疲劳度
牛乳Sサイズ	/	100G	乳牛	吃下可增加2体力,减2疲劳度
牛乳Mサイズ	/	150G	乳牛	吃下可增加3体力,减2疲劳度
牛乳Lサイズ	/	200G	乳牛	吃下可增加4体力,减2疲劳度
牛乳Gサイズ	/	300G	优胜乳牛	吃下可增加5体力,减2疲劳度
チーズSサイズ	/	300G	チーズメーカー	吃下可增加5体力,减1疲劳度
チーズMサイズ	/	400G	チーズメーカー	吃下可增加6体力,减1疲劳度

チーズLサイズ	/	500G	チーズメーカー	吃下可增加7体力、减1疲劳度。
チーズGサイズ	/	600G	チーズメーカー	吃下可增加8体力、减1疲劳度。
羊毛Sサイズ	/	100G	绵羊	制作送给小矮的礼物。
羊毛Mサイズ	/	100G	绵羊	制作送给小矮的礼物。
羊毛Lサイズ	/	100G	绵羊	制作送给小矮的礼物。
羊毛Gサイズ	/	100G	优胜绵羊	制作送给小矮的礼物。
羊糸玉S名サイズ	/	300G	毛糸玉メーカー	制作送给小矮的礼物。
羊糸玉Mサイズ	/	700G	毛糸玉メーカー	制作送给小矮的礼物。
羊糸玉Lサイズ	/	800G	毛糸玉メーカー	制作送给小矮的礼物。
羊糸玉Gサイズ	/	1000G	毛糸玉メーカー	制作送给小矮的礼物。
はちみつ	/	50G	りんぞの木の下	吃下可增加2体力、减2疲劳度。
SUGDWりんぞ	500G	50G	商人	吃下可增加2体力、减2疲劳度。
小鱼	/	50G	海/川/泉/湖	吃下可增加2体力、减1疲劳度。
中鱼	/	120G	海/川/泉/湖	吃下可增加3体力、减1疲劳度。
大鱼	/	200G	海	吃下可增加4体力、减1疲劳度。
チョコレート	/	100G	冬季感谢祭	吃下可增加2体力、减2疲劳度。
ブレスレット	/	2000G	铁匠铺/42个赛马景品	オリハルコン+1000G制成，ポプリ和エリイ最爱。
ネツクレス	/	2000G	铁匠铺/35个赛马景品	オリハルコン+1000G制成，ポプリ和エリイ最爱。
イヤリング	/	2000G	铁匠铺/33个赛马景品	オリハルコン+1000G制成，ポプリ和エリイ最爱。
リラツクス茶之蛋	/	1000G	小矮人的茶会	吃下可增加2体力，减3疲劳度。
ポプリ之蛋	/	50G	ポプリ	与ポプリ相爱度达第3阶段，鸡舍没有鸡，秋季和冬季的AM6:00～PM0:00可取得，吃下可增加3体力，减2疲劳度。

特殊道具

名称	购入价	取得地点	备注
リュック	3000G	杂货屋	主角可以带四件道具。
大きいリュック	5000	杂货屋	买下リュック后10日在杂货屋有售，主角可带8件道具。
ガご	5000G	杂货屋	可装20件农作物。
コイン	-	龙之里之矿石场/湖的矿石场	增加10G。
力の木の実	5000	山顶/ミ・ミ里田矿石场/湖之矿石场/湖之小岛/湖之小岛之矿石场/海/赛马/水泳大会	吃下可增加最大体力，减1疲劳度。
ふしぎな木之実	-	マザーズヒルふもと	吃下减1疲劳度，以后以半数增加疲劳度。
花びん	5000G	商人	家居装饰，疲劳回复效果。
ボール	100G	商人	狗只训练，1日1次。
ラッピング	100G	杂货屋	制作礼物必需品。

其他手持事件

名称	购入价	取得地点	备注
石	/	牧场	游戏初期可用作排列土地。
木田枝	/	牧场/钓	没任何用途。
杂草	/	牧场/青山/木そりの附近	没任何用途。
资材	50G	木そりの家	扩充建筑物。
なそのせきばん	/	湖田矿石场	当作礼物用。
饲い叶20G	ヨーデル牧场	饲养乳牛	
鸡のエサ	10G	养鸡场	向水车小屋投一个可变出10个。
鱼のエサ	20G	杂货屋	鱼池用。
おにぎり	100G	杂货屋	吃下可增加2体力，减1疲劳度。
パン	100G	杂货屋	吃下可增加2体力，减1疲劳度。
さからでーる	500G	病院	吃下可增加50体力，减1疲劳度。
かなりさからでーる	1000G	病院/21个赛马景品	吃下可增加100体力，减1疲劳度。
つかれとーる	1000G	病院	吃下会减20疲劳度。
かなりつかれとーる	2000G	病院/15个赛马景品	吃下会减50疲劳度。

ワイン	300G	果树园	吃下会减5疲劳度。
ぶどうじュース	200G	果树园	吃下可增加5体力，减2疲劳度。
油	50G	杂货屋	制作料理用。
小麦粉	50G	杂货屋	制作料理用。
カレー粉	50G	杂货屋	制作料理用。
手纸入りのビン	/	海	家居装饰。
空き缶/	海/川/泉/湖/地底湖		没任何用途。
长ぐつ	/	海/川/泉/湖/地底湖	没任何用途。
鱼の骨	/	海/川/泉/湖/地底湖	没任何用途。
枯れた杂草	/	农地	没任何用途。

食物料理

名称	购入价	取得地点	备注
サラダ	300G	宿屋(日)	吃下可增加10体力、减20疲劳度。
アツプルパイ	300G	宿屋(日)	吃下会减20疲劳度。
チーズケーキ	250G	宿屋(日)	吃下可增加20体力、减1疲劳度。
クツキー	200G	宿屋(日)	吃下可增加10体力、减1疲劳度。
パインジュース	300G	宿屋(夜)	吃下会减15疲劳度。
焼きとうもろこし	250G	海田家	吃下可增加10体力、减1疲劳度。
スパゲツテイ	300G	海田家	吃下可增加20体力、减3疲劳度。
ピザ	200G	海田家	吃下可增加15体力、减1疲劳度。
定食	500G	宿屋(日)	吃下可增加50体力、减10疲劳度。
山ぶぞう酒	500G	宿屋(夜)	吃下会减20疲劳度。
水	0G	宿屋(日与夜)/海田家	吃下可增加1体力。
かき水	300G	海田家	吃下可增会减10疲劳度。

事件道具

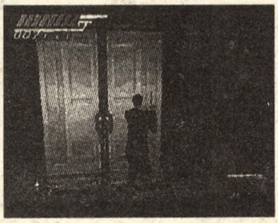
名称	取得地点	条件
月见だんぞ	マザーズヒル山顶	秋季13日、PM6:00之后。
ばんそうそう	エルイ	到病院找エルイ，答"すぞくいたい"。
香水	海岸	台风后一日。
写真	广场	第一年冬季，落雪的日子AM10:00～PM3:00。
招待状	牧场之ポスト	与ミ・ミ的相爱度高。
本	マリー	与マリー的相爱度高。
果树园のぶどう	果树园	第一年秋季14日，接受カーター。
オカリナ	カーター	秋季2日找神父。



007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

机种:PS　厂商:INTERACTIVE GAME　类型:ACT
媒体:CD－ROM　发售日:发售中

游戏基本操作及要点



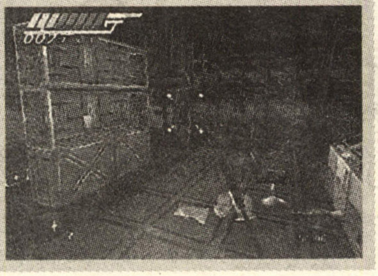
007 是电影塑造的一个利用各种高科技武器进行谍报工作的超级间谍，在电影中那些让人新奇的高科技武器使 007 完成了无数个不可能完成的任务。今次，INTERACT GAME 公司结合电影中的剧情，把 007 的形象搬入了 PS 中，这样玩家可以体验到生活中无法体验的惊险感觉。

游戏基本操作方法

+	字键为方向键
△	键为更换道具(按住△键再按左右键可以选择武器和特别道具，再按上下键，可以选择项目中的不同物品)
○	键为调查(开门，开机关等)
□	键为使用选定的特殊道具
×	键为攻击
R	键为切换成瞄准镜视角(依武器而定)
L	键为下蹲
R1	为向右横向移动
L1	为向左横向移动
L	键＋R1 键为向右平向翻滚
L	键＋L1 键为向左横向翻滚

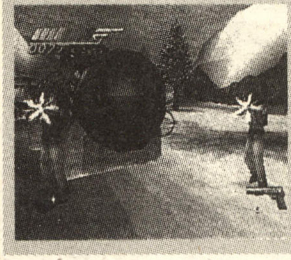
Point Ⅰ 不同场合使用不同的武器

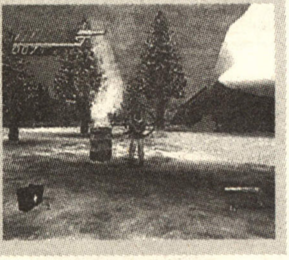
游戏中会有几种武器出现如 007 使用的 PK7 和可以远距离狙击的狙击步枪以及自动步枪等武器，游戏时应按照武器的特有性能来使用武器这样会有利于任务的完成。



Point Ⅱ 避免与敌人进行正面接触

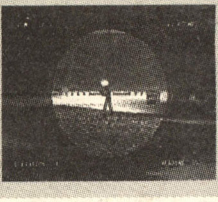
在完成任务时最好不要与敌人进行正面的战斗，利用障碍物狙击敌人可以有效地减清敌人对你的伤害。





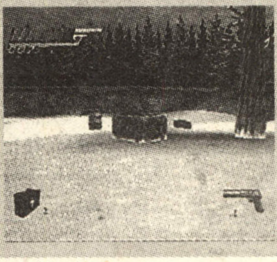
Point Ⅲ 尽量避开敌人的视线

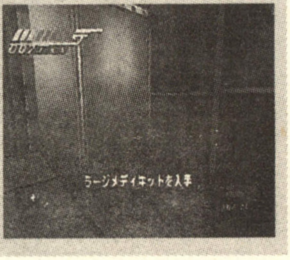
在游戏中，安全将敌人击倒的方法就是避开敌人的视线，利用远距离武器狙击敌人。因为在敌人的视线内如果看不到你的话他就不会进行攻击，这样你就可以很安全地解决掉他。



Point Ⅳ 破坏障碍物可以得到道具

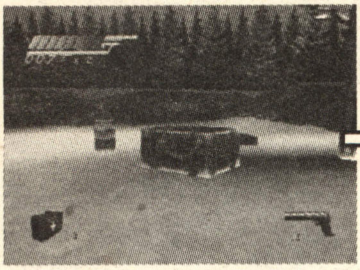
游戏中有很多障碍物是可以破坏的，利用枪把它破坏，很有可能里面就藏有道具，例如医药箱、弹药等。



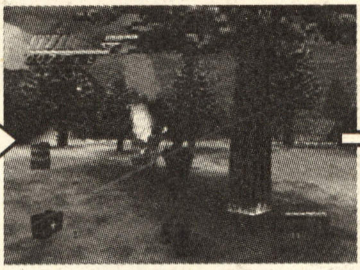


007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

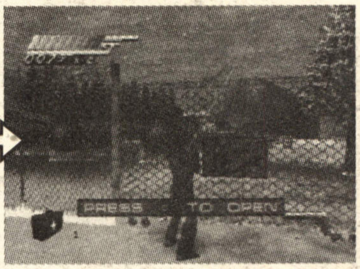
任务一：OUTPOST, RUSSIAN BO RDER



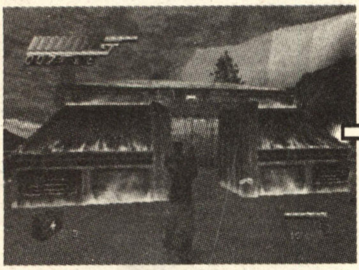
游戏开始，身后可得道具



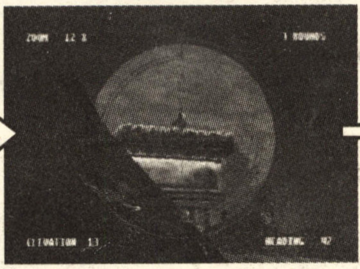
消灭火堆旁的看守



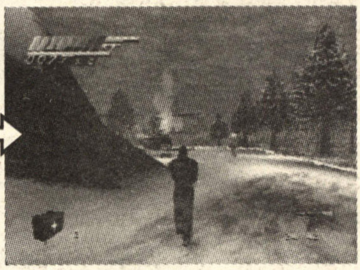
打开铁栅栏门进入



往左杀死屋内的敌人，得到狙击枪



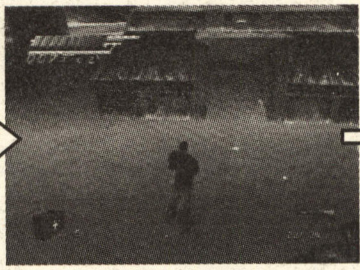
用得到的狙击枪射杀远处的敌人



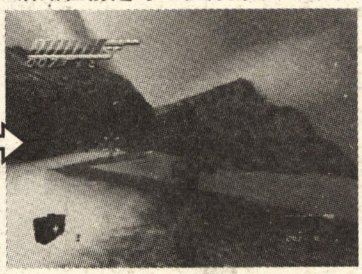
沿路往前走与飞机旁的敌人战斗



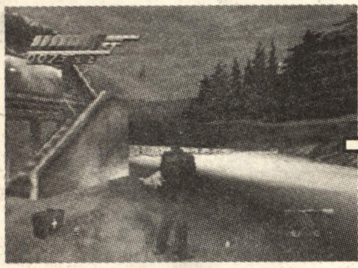
拐过弯又会有敌人出现



在房间里可得到防弹衣



往右击毙洞口的敌人



在左上方可得到一条命



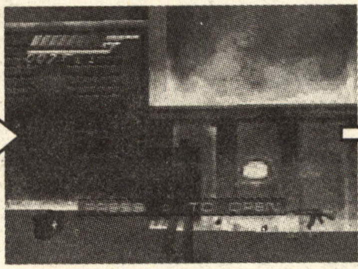
沿山洞来到基地的另一边



使用电子导航设备炸坏雷达



击毙飞机上下来的敌人并得到钥匙



用钥匙打开前面的大门



逃跑后任务完成



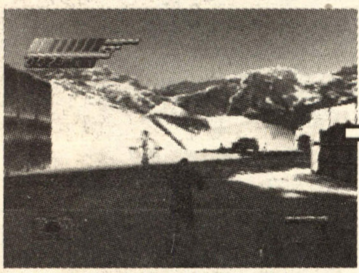
游戏开始出现在军火库



消灭前面出现的看守



用电子摄像机拍下导弹的照片



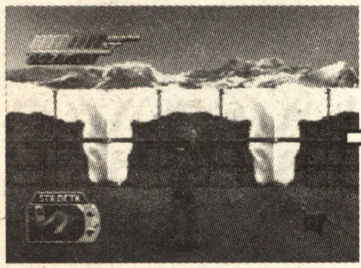
往右走杀死前面的敌人



消灭吉普军前的敌人



用照像机照下 AT 3 M



装备上定时炸弹



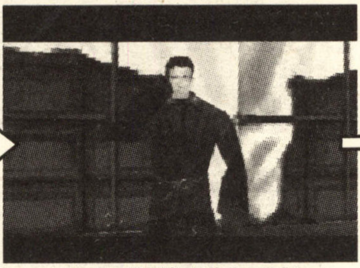
使用 STKDETM 引爆炸弹



消灭直升机旁的敌人



用照像机照下直升机



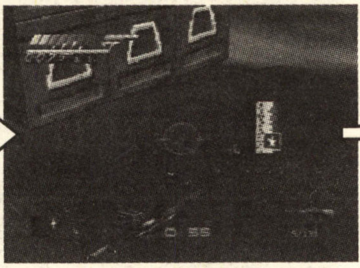
把得到的情报告知总部



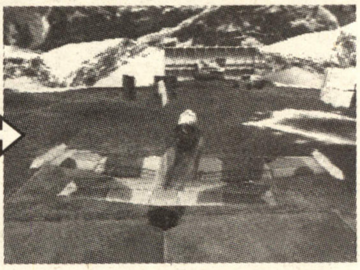
冲进敌军的机场



与四周的敌人进行搏斗



击毙右上角的敌人可得到飞机的钥匙



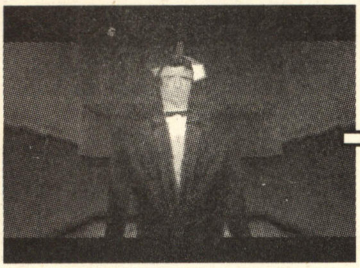
驾驶飞机炸掉敌人设备完成任务

007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

任务二: ARMS BAZAAR

007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

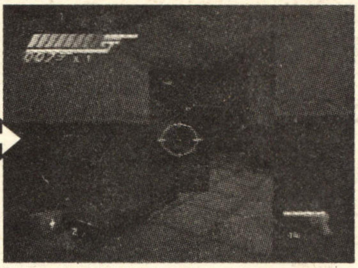
任务三:CARVER,MEDIA,HAMBURG



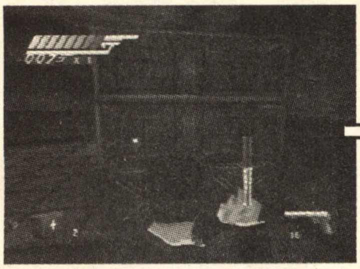
开始后往右沿台阶下去



杀死台阶下面的敌人



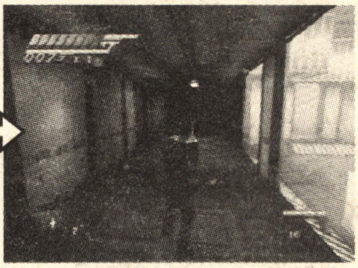
走到大房间杀死打牌的敌人



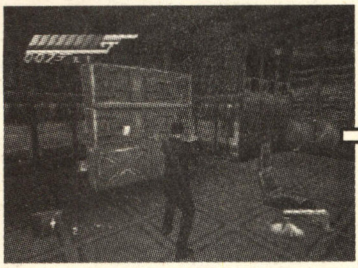
往左走到头从柜子上得到钥匙



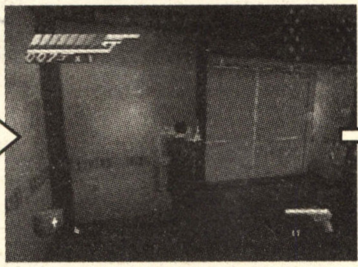
按○键打开门



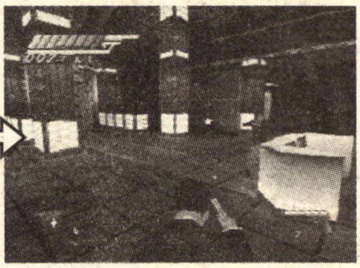
沿着有蓝色玻璃的房子走到头



进入右边房间杀死看守得到钥匙



用得到的钥匙打开电梯



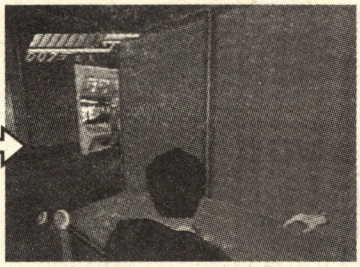
乘电梯来到上面与大厅的敌人交战



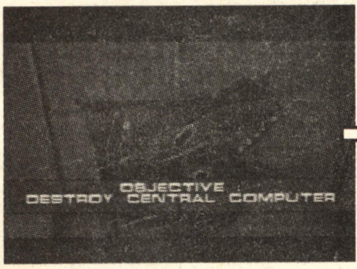
打败敌人后与大厅内的女士谈话



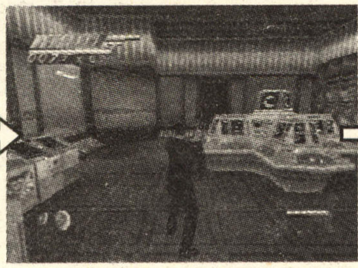
邦德被抓住并被打晕



用道具打碎玻璃得到枪



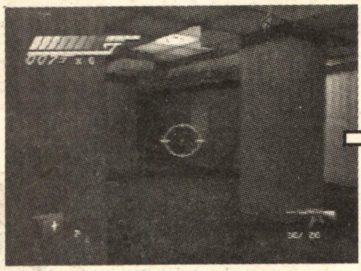
杀死敌人并击毁旁边的控制台



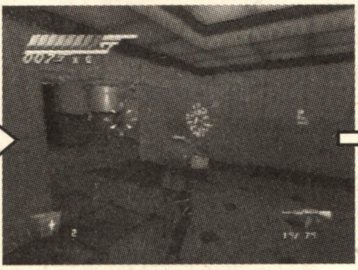
进入蓝色玻璃的房间击毁控制台



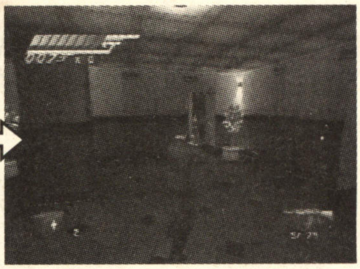
沿原路逃跑,任务完成



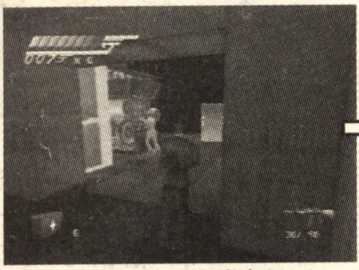
杀死左边门前的看守



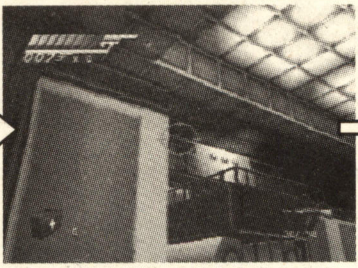
得到防弹衣、弹药及医药箱



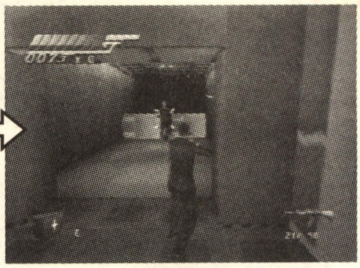
杀死两边的看守,右边的门用指纹能打开



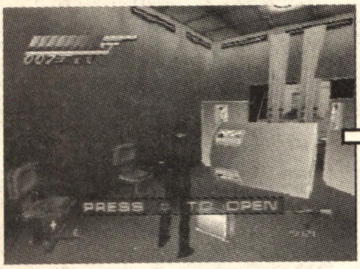
往里走来到生产车间



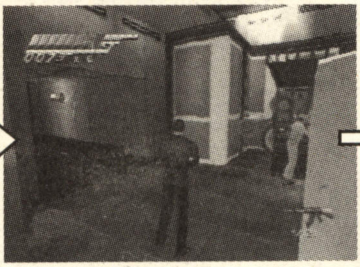
杀死左边机器上方的敌人后往右走



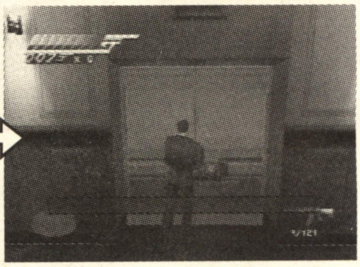
进入第一个通道并杀死里面的敌人



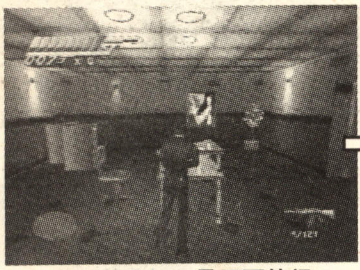
调查地上的箱子,解除炸弹得到钥匙



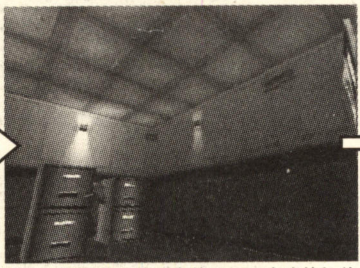
原路返回到要用指纹打开的门前



使用指纹打开门往里走



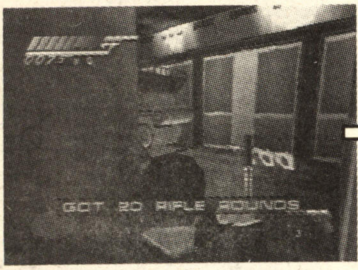
使用钥匙打开最里面的门



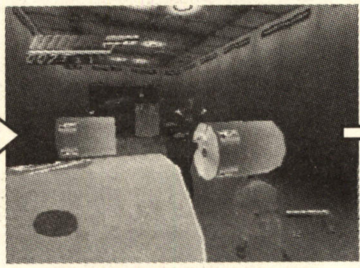
进屋后调查前面的两个箱子打开旁边的机关



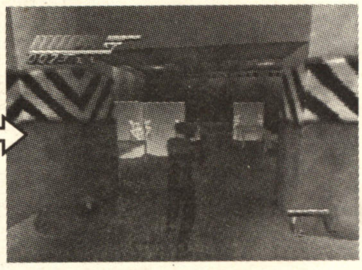
用指纹打开里面的机关



回到工厂杀死敌人,在第二个机器旁得到一条命



从左边的通道过去来到另一个车间



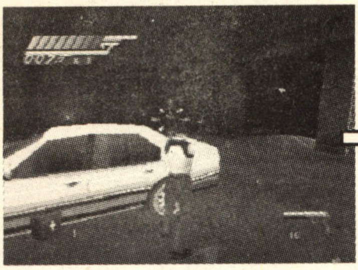
杀死里面的敌人沿路走到头完成任务

007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

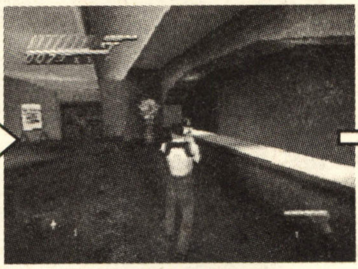
任务四:PRESSING ENGAGEMENT

007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

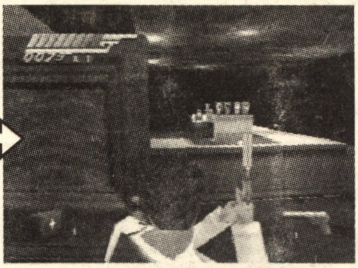
任务五:HOTEL ATALNTIC



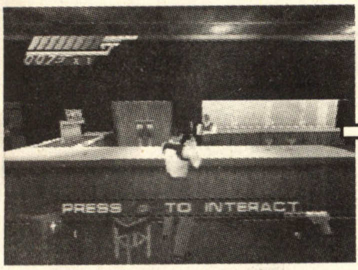
杀死前面的两个看守



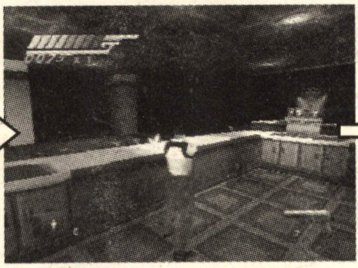
沿路走进下面的酒吧前



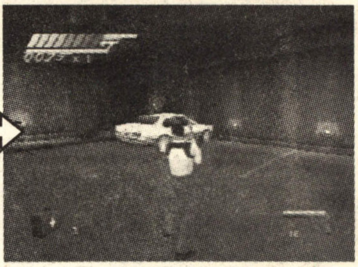
进门后杀死里面的敌人



与柜台里的侍者对话



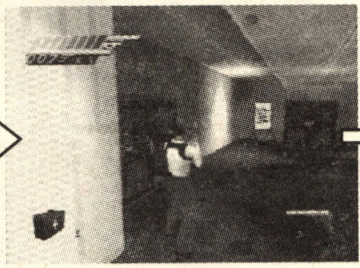
杀死侍者后进入柜台得到钥匙



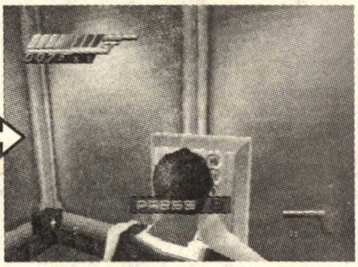
返回汽车右边的门中



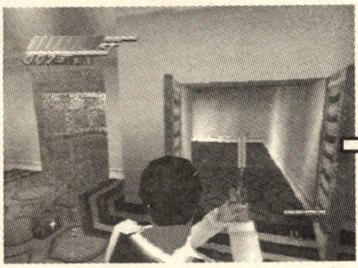
用钥匙打开电梯



返回酒吧,前进入左边的门



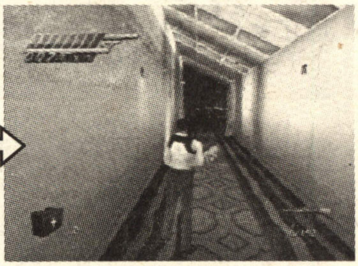
进入电梯来到二楼



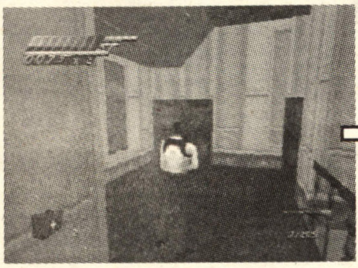
上到二楼往左进入旁边的门



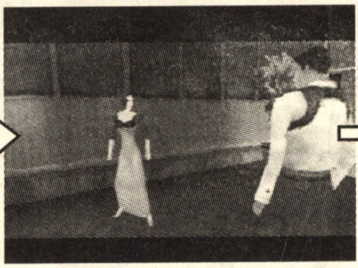
进门后与 BOSS 战斗



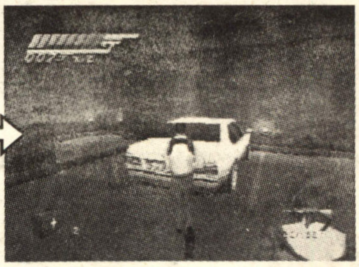
杀了 BOSS 后从琴边上的门出去往右走可得到一条命



返回刚才战斗的地方并上楼梯

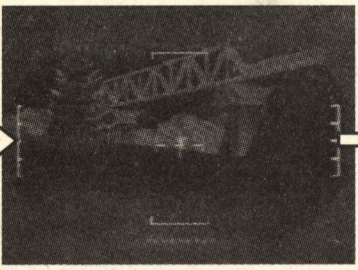


沿路来到里面的房间与里面的人对话

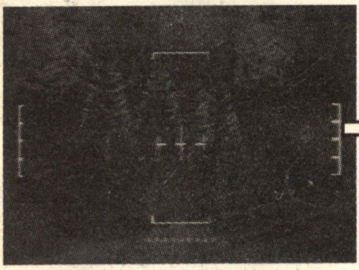


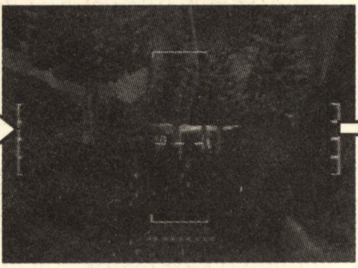
掩护女士逃出返回车上完成任务

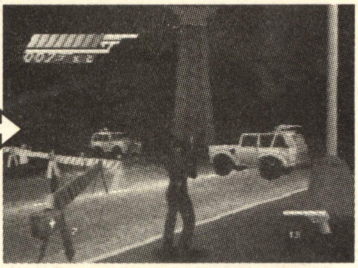

装备狙击步枪干掉左边前方敌人


往右沿斜坡上去杀死前面的看守


走到斜坡上得到弹药


在干掉左边树林里的敌人

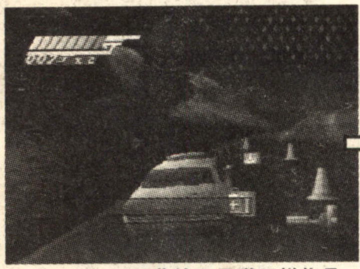

之后干掉前面树林的敌人

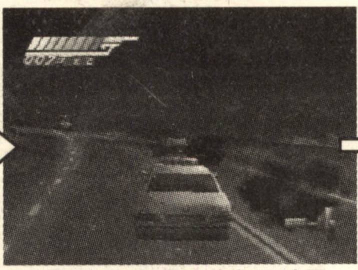

击毙栅栏前的敌人并穿过栅栏

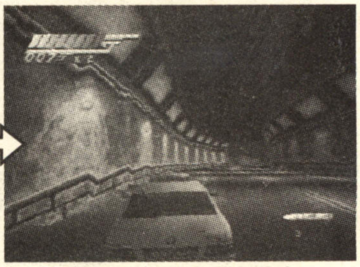

沿路走与右边屋前的博士对话

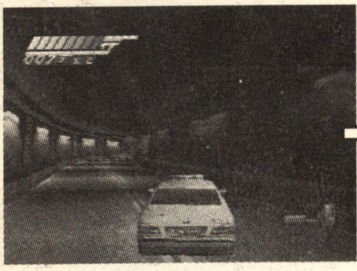

给你一辆装备好武器的汽车

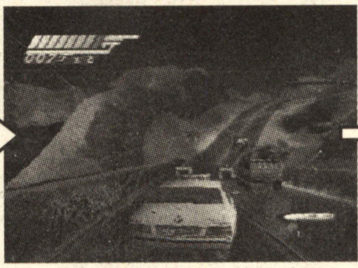

邦德上车迅速追击敌人

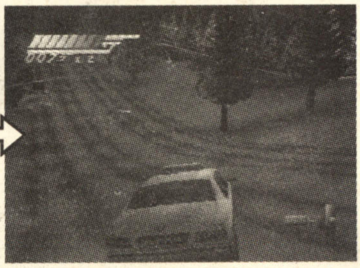

路上会出现医药箱和导弹两样物品


接近敌人时,敌人会扔下地雷


穿过隧道继续追击敌人


小心路上会有各种障碍物出现


把所有的敌车击毁便可过关

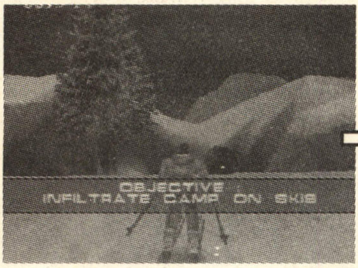

路的尽头可得到一条命(不要让敌人逃出隧道,否则就 GAME OVER)

007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

任务六:CONVOY

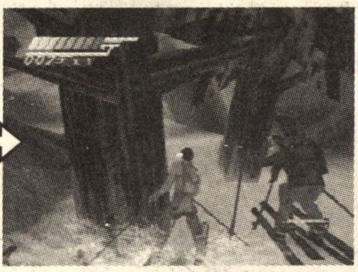
007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

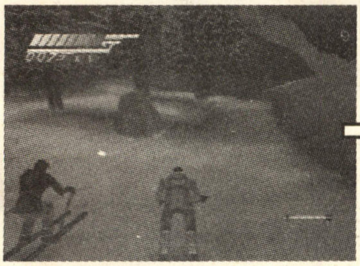
任务七:SKI RIDGE

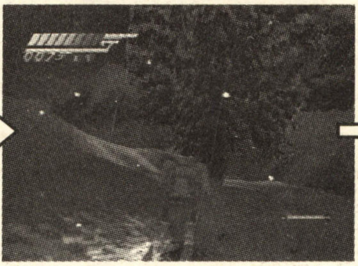


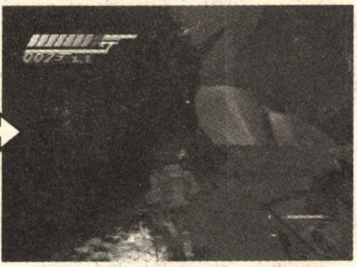
邦德出现在雪山上

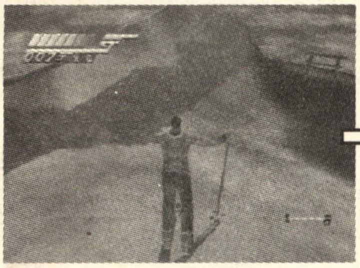

沿路滑行穿过山洞

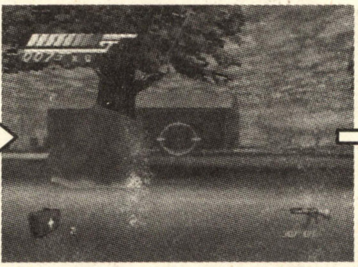

小心路上的障碍物


敌人即将出现


继续前进


与敌人进行滑行中的搏斗

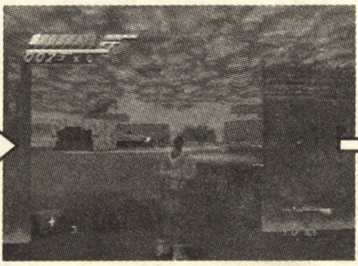

跳过山涧继续往前滑


先把外面巡逻的敌人干掉

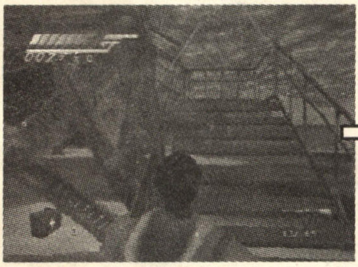

进入第一个房间可得到道具

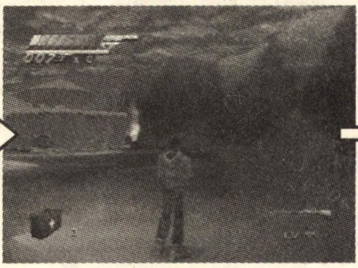


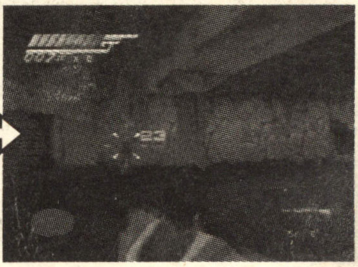
进入第二个房间调查桌上的电脑


打开中间的铁门来到兵营另一边

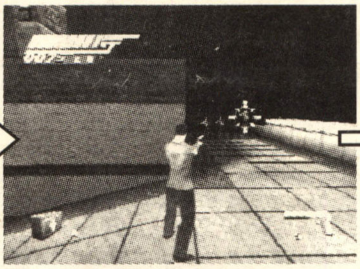

干掉里面的敌人

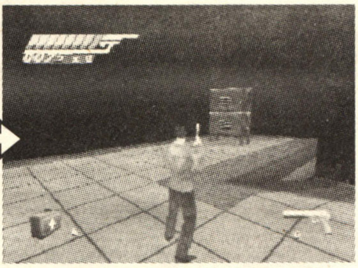

往左爬上了望台得到钥匙


前往有火堆的房间前使用钥匙

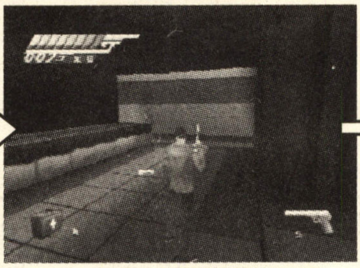

用指纹打开最里面的门与 BOSS 战斗


杀死前面两个看守


上台阶击毙拦截的敌人

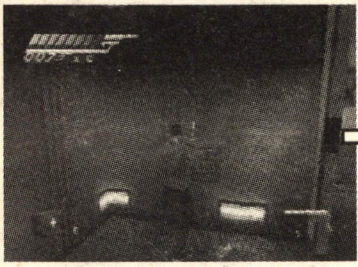

沿路上到上面平台干掉敌人得到道具

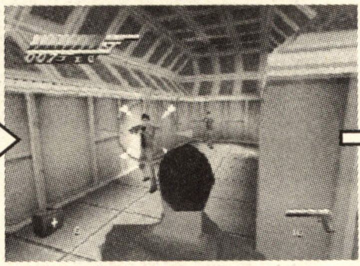

再往下走来到岔口往右

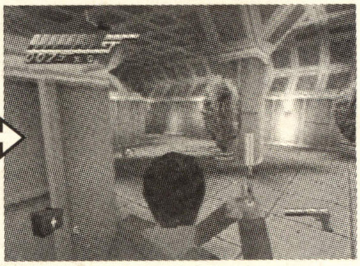

击毙敌人得到钥匙

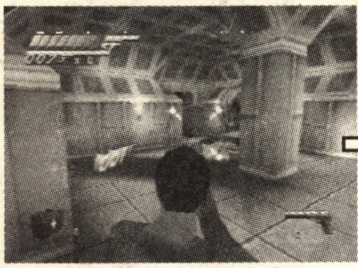


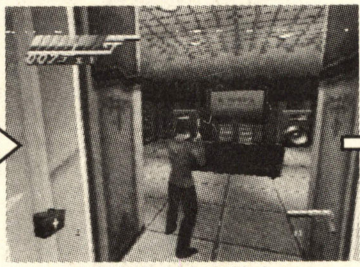
用钥匙打开岔路另一边的开关

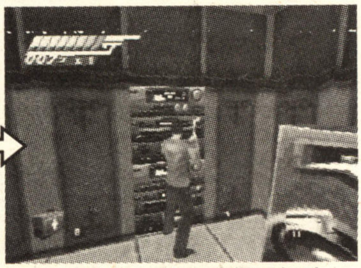

返回开始处乘电梯到下面

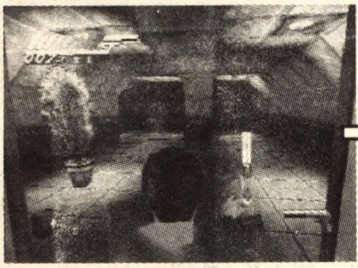

出来直行杀死左边的看守

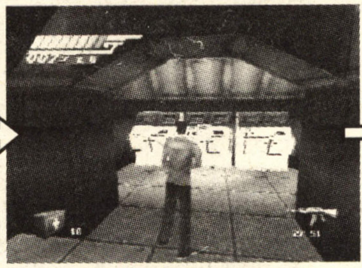

再直行拐角处可得药箱

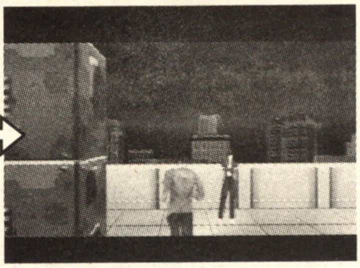

继续前行可得一条命


沿路走进入右面的房间


调查房间里的音响得到钥匙


返回乘电梯到另一层


得到电脑上的磁盘并去有大玻璃的房间

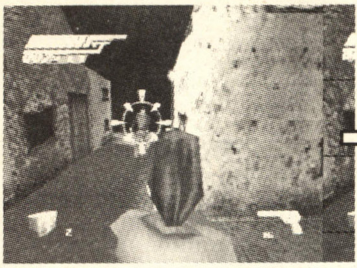

用枪打碎玻璃从天台逃跑

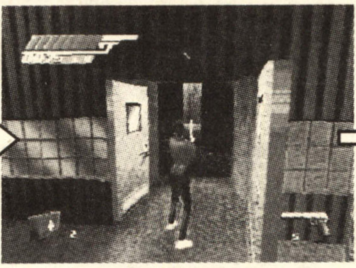
007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

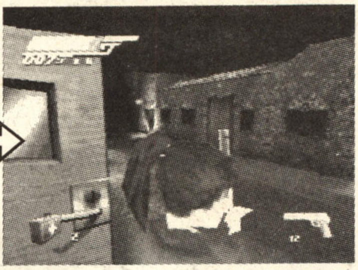
任务八:CMGN TOWER, SAIGON

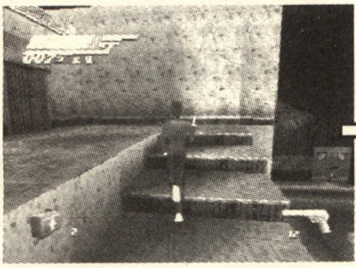
007 Tomorrow Never Dies 明日帝国

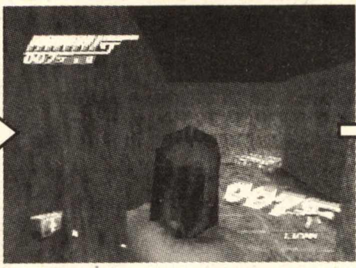
任务九:MARKET DLSTRIET,SALGON

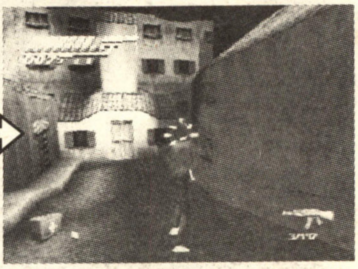

干掉左右两边的敌人

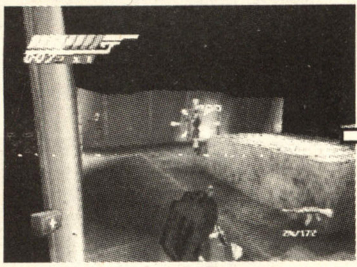

从右边一直走进入里面的房间

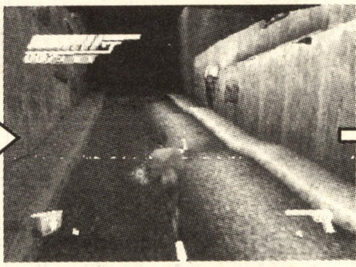

从房间对面出来干掉右边的看守

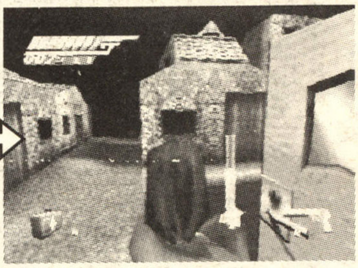

沿台阶上到上面解决掉上面的看守

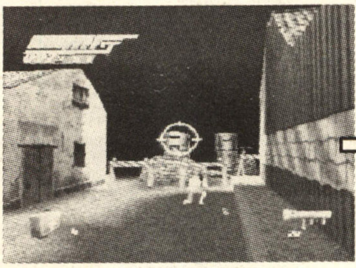

从房间出来后往右可得到道具

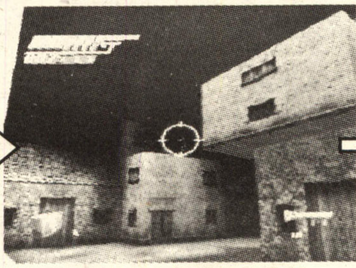

出来后杀死前面的看守进入右边的门

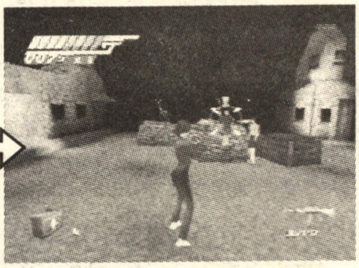

与 BOSS 进行战斗,击败他并得到火箭筒

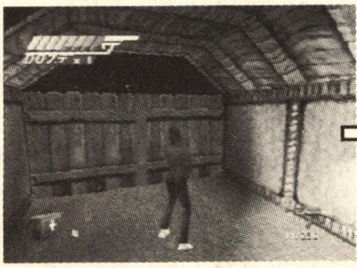

原路返回一开始进的门


出门后往右走

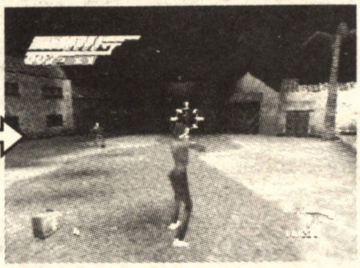

使用火箭筒把碉堡打坏

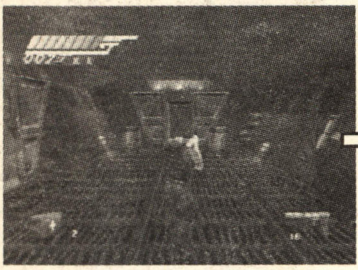

先干掉左上方的两个敌人

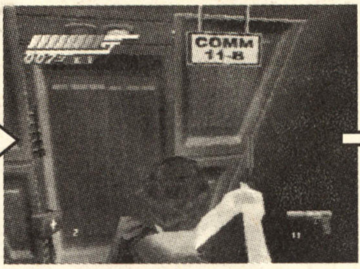

再沿路往前这里有三个敌人


干掉敌人后往里走来到栅栏门前

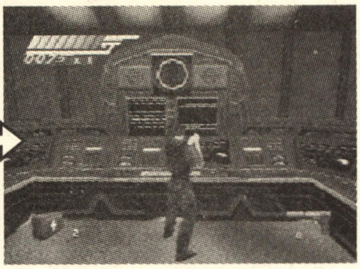

进门后与直升机展开战斗

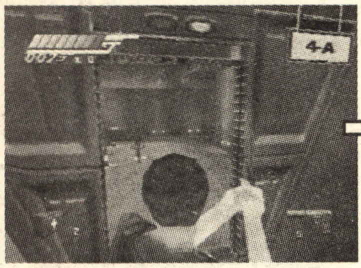

从前面的通道进去输入×、□、△、○过关


从梯子上来后进入右边的通道

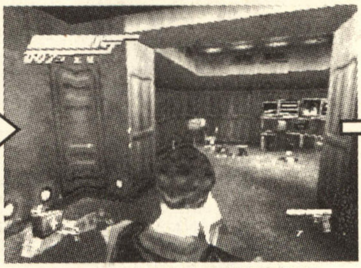


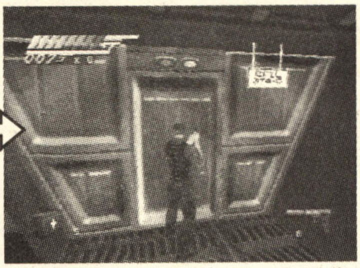
沿通道来到 COMM11－8 房间

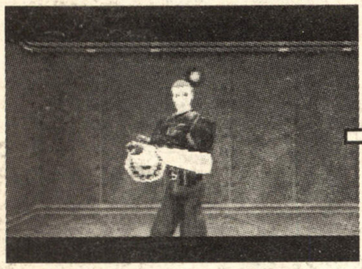

进门后杀死看守调查控制台

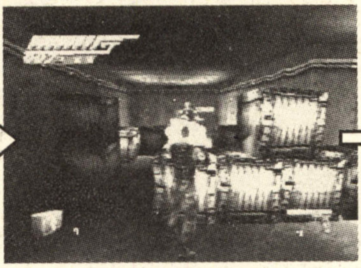


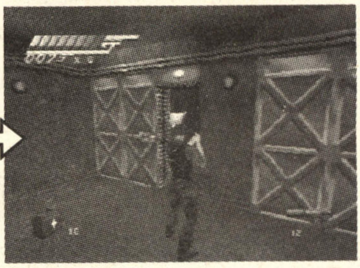
调查完调沿路返回 4－A 房间

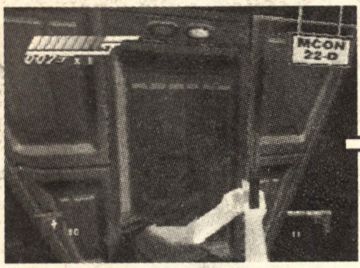

进房间干掉看守得到黄钥匙


从房间出来返回进入另一个通道

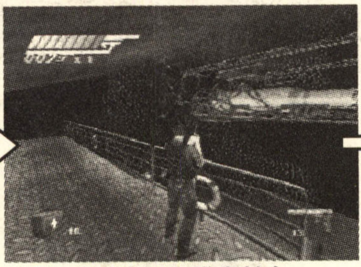

到 CELL37A－C 房间得到弹药

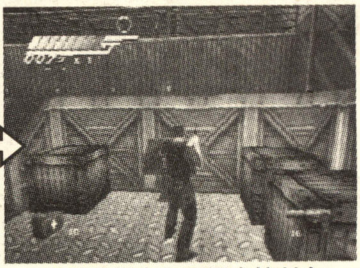

进入另一边的房间与 BOSS 战斗

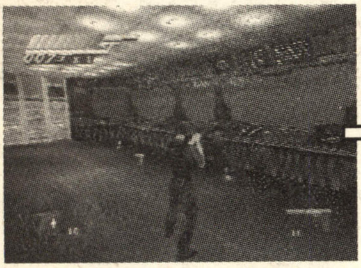

击败 BOSS 后从旁边的门出去救出同伴



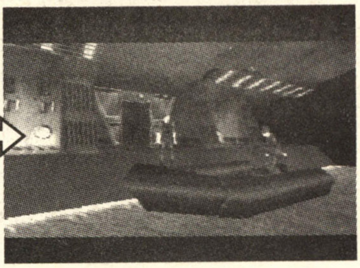
返回开始处进入右边通道的 MCON22－D


沿路来到导弹发射仓


下到发射仓下面调查控制台


再返回上面进入船只控制室得到钥匙


用钥匙打开左边的门与 BOSS 进行战斗


得到钥匙关掉导弹，3 分钟内逃出船仓过关

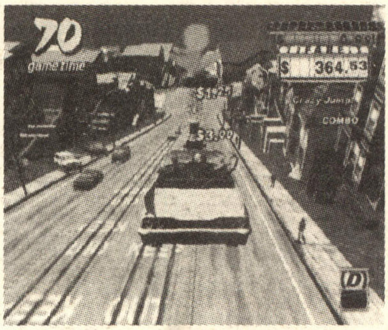
007 Tomorrow Never Dies

明日帝国

任务十：STEALTH BOAT，HA LONG BAY



疯狂出租车
——完全攻略

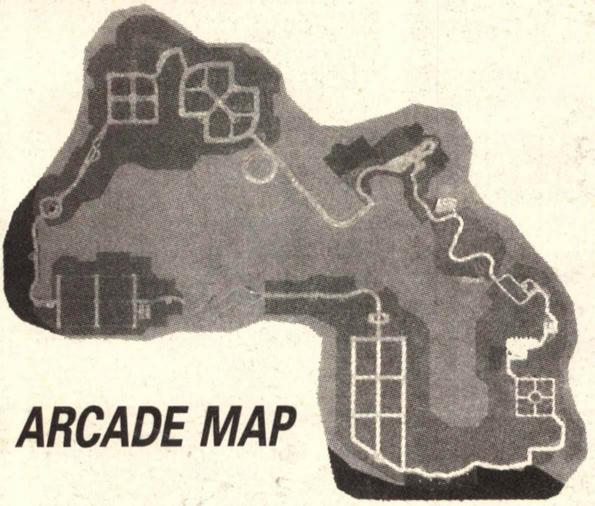


机种:DC　厂商:SEGA　类型:RAC
媒体:GD-ROM　对应周边:方向盘&振动器

DC 迷期待以久的街机移植游戏《CRAZY TAXI》终于在上星期推出，移植度令人相当满意，游戏除了将街机所有元素完全移植，当中也加入了大量原创要素，这次我们会为大家详细讲解游戏每个模式的用途、CRAZY BOX 中所有迷你游戏的破解方法，希望玩家能够在这里找到想要了解的东西。

操作方法

项目	DC 手柄	DC 方向盘	项目	DC 手柄	DC 方向盘
游标移动	ANALOG 控捍/方向键	+/-键 2	车辆控制	ANALOG 控制/方向键	方向盘
项目决定	A 键	A 键	油门	R 键	R 键
项目取消	B 键	B 键	刹车	L 键	L 键
项目变更	左右	方向盘	D GEAR(前进)	B 键	+键
游戏开始/暂停	START 键	START 键	R GEAR(后退)	A 键	-键
角色选择	ANALOG 控制/方向键	方向盘	目的地显示 ON/OFF	X 键	B 键



ARCADE MAP

可以在与街机版一样的城市中进行游戏，选择确定后会再出现四个选择，第一个是进行街机版的设定玩法，在游戏进行时每次的工作效率而增加相对的时间，而其作三种的玩法则有点不同，可以进行 3、5 或 10 分钟的游戏时间，这三个选择不会因应工作效率而增加游戏时间。



ORIGINAL MAP

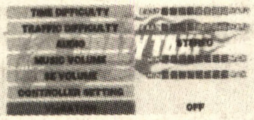
和 ARCADE MODE 的玩法一样，不过进行游戏的城市版图比 ARCADE 的大出一倍之多，城市不同建筑物当然也会不同，城中有很很多有特色的建筑物，如巨型摩天轮和二手车拍卖场等。

CRAZY BOX

由多个迷你游戏所组成，这些游戏的玩法有非常多种类，有些要用上多种 CRAZY 技术才可完成，难度有深有浅，不过大部分都是要在限制时间内完成指定条件才可过关。

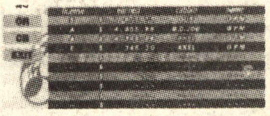
OPTIONS

玩家可以在这个项目中更改游戏多个设定，如限制时间、载客限制时间、路面交通状况等多项设定。



RECORDS

这里可以让玩者看之前有所有进行过的模式记录，玩家可以先查看记录后再突破记录。



SAVE&LOAD

可以让玩者进行储存和读取游戏记录的地方。



技术解说

相信玩过街机版本的朋友都知道游戏可以使用一些特殊技巧、如 CRAZY DASH，如果在游戏中使用都会发挥意想不到的效果，例如在游戏中使用 CRAZY DASH 的话车辆的速度会突然加快，除了 DASH 外，游戏还有数种 CRAZY 技巧，现在就为大家一一介绍其用途及使用方法。



CRAZY DASH

（油门及刹车离开再同时按下 D GEAR 和油门）

使用后车辆的速度会作短暂性提升，可用于开车或冲跳台用。

CRAZY DRIFT

（的士行走时紧按油门，之后按下 R GEAR 立即再按 D GEAR 和转弯）

可用于转直角弯或 U－TURN 用，在 ARCADE 和 ORIGINAL 两个版图这技巧都比较适用，通常在



CRAZYBOX 的迷你游戏中的使用次数会比较多。

CRAZY TURN

（按下 D GEAR、油门和转弯，按下 R GEAR 后立即按下 D GEAR）

可以原地转向的技术，使用后车子会原地自转，当转到适合方向时可以配合 CRAZY DASH 一起使用。



CRAZY BACK DASH

（在使用 CRAZY DASH 后立即输入 R GEAR）

在游戏中都比较少用的技术，使用到的地方大都是在接载乘客时冲过了头，又或是撞进了死胡同时使用。

CRAZY BACK DRIFT

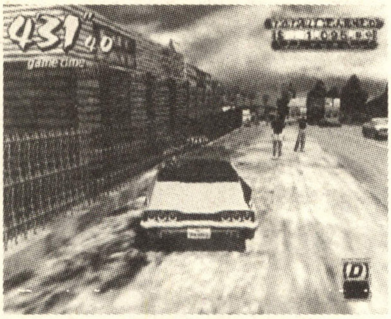
（的士行走时按 D GEAR 后立即按下 R GEAR 和转弯）

比 CRAZY BACK DASH 更加少用的技术，使用后车辆会作一百八十度回转，最后更会向后行走。

LIMIT CUT

（行车或静止时按 R GEAR 之后同时按下 D GEAR 及油门）

在车辆行走时将速度加至极速，比使用 CRAZY DASH 时更快，使用率相当高，赶时间必用。



CRAZY THROUGH

（用速度经过其他车子旁边）

这 CRAZY 技术使用方法很简单，只须用高速经过其他车子的旁边便会出现，如果在没有任何碰撞的情况下不断使出 CRAZY GHROUGH，画面右上方便会出现 COMBO 字样，COMBO 越多分数便越高。



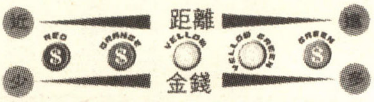
载客须知

不论是 ARCADE MODE 或是 ORIGINAL MODE，玩法都是一样，都是先寻找乘客，再以最短的时间将他送抵目的地，看似很简单，其实应付路面的交通状态已够玩家好受，但是如果以普遍速度行走虽然必可以应会各种



路面情况，但是这样未必会浪费时间，但如果乘客目的地属于长距离，只要接载两三位时间已差不多用尽，所以假若玩家想游戏时间多一点，就应该在选择乘客方面着手。

大家请看附图由左至右共有五个金钱标志的圆圈，每次个圆圈的颜色就代表了该名乘客的目的地的距离，红色是最近，反则深绿色的最远，各位选择乘客时最好就找目的地比较近的一些，这样游戏的时间定可以长耐一点。



游戏秘技

《CRAZY TAXI》的秘技数目可谓相当多，不过除了一个使用人力车较有趣外，其他真的是作用不大，其他不是取消显示目的地区域的绿色围网就是取消指着目的地的箭头，如果使用这些秘技后还能在游戏中取得高分数，那真的是恭喜阁下，你已经成为一个真真正正的疯狂出租司机了，下文将会为大介绍游戏所有秘技。

使用人力车

在选择角色画面时，连续按“L＋R 三次”再按 A 制，假若听到铃声即代表秘技成功。



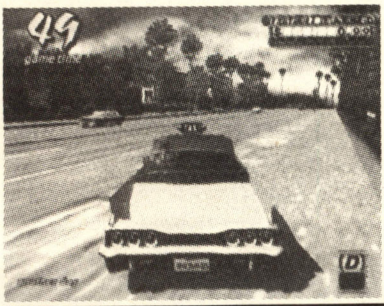
使用人力车(2)



只要将CRAZY BOX中的基本及隐藏游戏全部完成，游戏便会送你人力车，以后在选择角色画面时只须推上便可使用人力车。

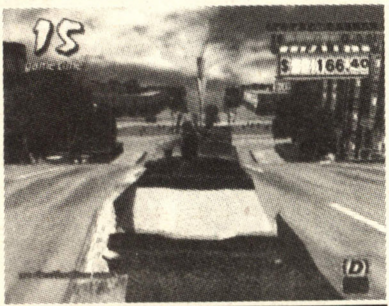
不同起步点

在选择角色画面时顺次序按下“L、R、L、R+A制”，如果在画面左下方出现“another day”的英文字，即代表秘技成功。



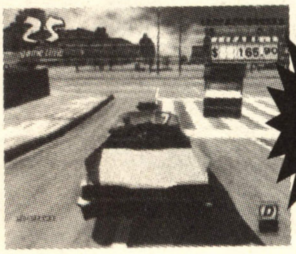
取消目的地显示

在决定游戏时间多少时同时按下“L+START+A”，如果在左下方出现“nodestionation mark”的英文字即代表秘技成功。



取消箭头显示

在决定游戏时间多少时同时按下“R+START+A”，如果在左下方出现“noarrows”的英文字即代表秘技成功。



LET'S GO!

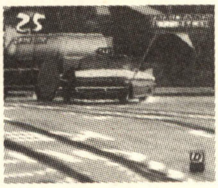
取消目的地及箭头显示

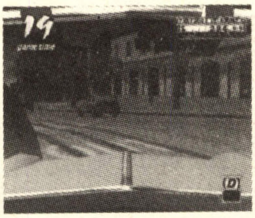


在决定游戏时间多少时同时按下“L+R+START+A”，如果在左下方出现“EXPERT”的英文字即代表秘技成功。

视点转换

这秘技要先多插一个手制在C的插头，之后按一下C手制的START，这时按下C手柄的Y钮游戏的视点





会变成LIVE视点，即游戏DEMO的视点，按B钮则会变成第一身视点，按A钮变回正常，而按X钮就会显示的士车速。

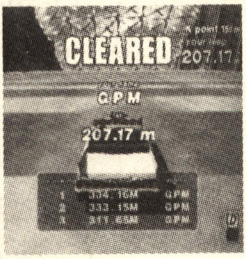
教导所

以下将会是游戏中CRAZY BOX的全16关重点攻略法，如果玩家有任何一个迷你游戏未能完成，可以看一看，相信看完之后定会很容易地完成所有关数。

1－1CRAZY JUMP

条件：以跳跃飞过K点

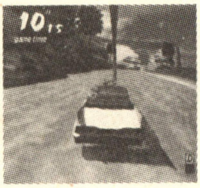
玩法很简单，在开始时只要不断使用CRAZY DASH便会顺利跳过K点（150米），但CRAZY DASH最多也只是150左右，无论怎样跳也绝不会跳到200以外，如果想跳得更远便要用LIMIT-CUT，只要掌握到按制的节奏，要飞过300米也绝不是一件难事。



1－2CRAZY FLAG

条件：在限制时间内将车子后方的旗职撞倒

在开始时车子是背向着旗帜的，所以一开始便要使用CRAZY TURN令车子自转，当转到适合方向时便使用CRAZY DASH或LIMIT CUT不停向前冲，只要将前方的旗帜撞倒便可完成。



1－3CRAZY BALLOONS

条件：在限制时间内将所有汽球撞破

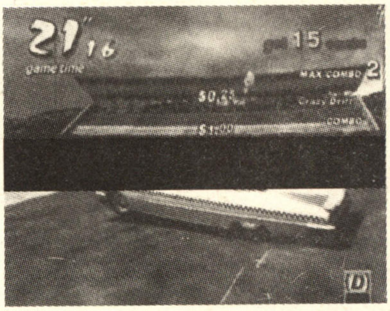
玩法非常之简单，只要在限制时间内用CRAZY DASH和CRAZY DRIFT将整个草地上的汽球全部撞破便会完成条件。



2－1CRAZY DRIFT

条件：在限制时间内利用CRAZY DRIFT夺得15COMBO以上

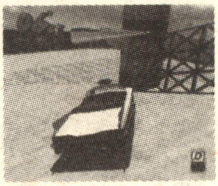
一开始使用一次CRAZY DASH或LIMIT CUT来令速度上升，之后立即使用CRAZY DRIFT令车子打转而造成COMBO，只要造成15COMBO以上条例便算完成。



2－2CRAZY TURN

条件：在限制时间内将乘客送抵目的地

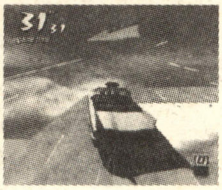
很简单的一个迷你游戏，开始只须要使用CRAZY DASH或LIMIT CUT一直向前冲，每出现弯道就用CRAZY DRIFT作180度转向，只要经过七条直路和七个弯道时不要到尽头才转弯，要在崖边用CRAZY DRIFT转弯，这样所用的时间会比较少。



2－3CRAZY BOUND

条件:在限制时间及没有坠海的情况下将乘客送抵目的地

这关比较有点难度，玩者要不断跳过多个跳台将乘客送到目的地，但是这些跳台两边都是海，完全没有任何栏杆阻挡，要小心行事。



3－1CRAZY RUSH

条件:在限制时间内将所有乘客送抵目的地

这次应该使用 CRAZY 技术有 CRAZY DASH、LIMIT CUT 和 CRAZY TURN，按载乘客后当然是用 CRAZY DASH 和 LIMIT CUT 将乘客送到目的地，乘客下车后若车辆是背向中心点便用 CRAZY TURN 令车辆自转，之后再用同样手法将其他乘客送抵目的地便可过关。



3－2CRAZY JAM

条件:在限制时间内将所有乘客送抵目的地

今次使用的技巧只须 CRAZY DASH 和 LIMIT CUT，玩法就是将三个位置的乘客送到目的地，但是途中会出现非常繁忙的交通状况，最好的方法就是不要走路中央，尽量贴近行人路不断前冲便可通过。



3－3CRAZY POLE

条件:在限制时间内将所有乘客送抵目的地

今次是要将 8 名站在不同地点的乘客送到目的地，不过情况有点特别，就是每位乘客的目的地范围很小，只有一条路，但是时间却非常充足，只要不断以 CRAZY DASH 在直路冲刺便可轻易过关。



1－S CRAZY BOWLING

条件:在限制时间内将所有保龄球樽撞倒

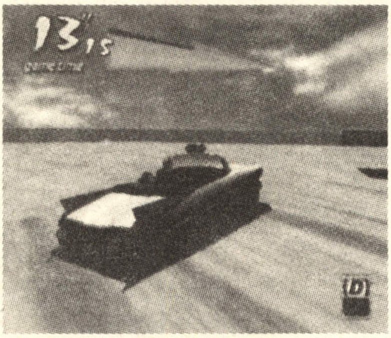
如果不熟悉游戏的操作法，在玩这任务时必定会说很难，但笔者觉得这任务非常容易，大家只要在开始先用 CRAZY DASH 增加速度，在接近保龄球樽时便用 CRAZY DRIFT 令车身打横，这样便可将保龄球樽全部撞倒，只要多试几次便会明白其道理。



2－S CRAZY ZIGZAG

条件:在限制时间及没有坠海的情况下将乘客送抵目的地

今次的任务有点难度，因为整条道路会由开始的宽阔慢慢收窄，特别是第四及第五个弯位最为可怕，如技术不足最好便是收油慢慢过，另外要注意目的地范围亦是很小，一不小心便会冲过掉下海中，应小心控制距离。



3－S CRAZY ZIGZAG 2

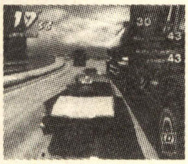
条件:在限制时间内将一团体乘客送抵目的地

道路和 2－S 的一样，但是今次要将七名乘客分别送到七个目的地，这关最难的地方就是每个目的地的范围都非常之小，不小心便随时掉下海中，笔者建议最好使用车身比较细小的 GUS，因为使用车身比较长的角色会很容易跌下海中，要注意最后一个目的地的范围是最小的。

S－1 CRAZY THROUGH

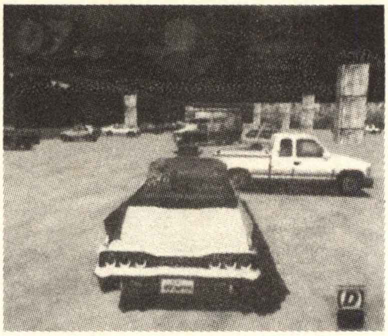
条件:在限制时间内以 CRAZY THROUGH 取得 30 COMBO 以上

很简单，只要不被其他车碰撞到，在其身边经过造出 30 COMBO 以上便可过关，但若各位仍是觉得很难，笔者教大家一个方法，就是用慢速在对头车的路面上行驶，当对头车经过便会造出 COMBO，要出现 30 个 COMBO 根本不是难事。



S－2 CRAZY PARKING

条件:在限制时间内将乘客送抵目的地

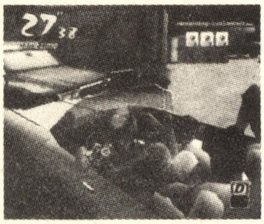


今次的迷你游戏是在一停车场内，玩者要在 25 秒之内将乘客送到停车场的最顶层的目的地，玩法就是不屡利用 CRAZY DASH 向前冲吧。

S－3 CRAZY PARTY

条件:在限制时间内将七位乘客按载到目的地

这个任务差不多要用齐所有 CRAZY 技术，玩法是在版图中找齐七名乘客按载到目的地，而笔者选择乘客的次序是木箱、电话、回旋山、保龄球山、停车场、最后就是冲上跳台后左右两名，只要好好运用 CRAZY DASH 和 CRAZY DRIFT 相信不难应付。



S－S CRAZY ATTACK

条件:在限制时间内在 ARCADE 城市的版图走一圈

不用多说了，用 LIMIT CUT 冲吧!



近期PS游戏金手指

圣战士登拜因
～圣战士传说～

资金
8010E110 967F
8010E112 0098
攻击后 LVup
D0168EF8 1021
80168EF8 0064
D0168EFA 0043
80168EFA 2402
无限移动
D0167F72 2442
80167F70 0000
无限攻击
D016873E A460
8016873E 2000

机动战士高达
～基伦的野望
基恩の系谱

回合数
301ED14E 00XX
资金
801ED174 XXXX
801ED176 XXXX
资源
801ED178 XXXX
801ED17A XXXX
势力变更
301ED155 00XX
X＝00 地球连邦军
X＝01 ジオン公国
X＝02 ティターンズ
X＝03 ティターンズ
X＝04 正统ジオン
X＝05 新生ジオン
X＝06 ネオ・ジオン
X＝07 エゥーゴ
X＝08 アクシズ
X＝09 デラーズ・フリート
基础技术 LV
301ED156 00XX
MS 技术 LV
301ED157 00XX
MA 技术 LV
301ED158 00XX
敌性技术 LV
301ED159 00XX
基础研究予算投入
301ED15A 00XX
MS 研究予算投入
301ED15B 00XX
MA 研究予算投入
301ED15C 00XX
新兵器开
301ED15D 00XX
谍报部能力
301ED162 00XX
外交
SIDE6
301ED165 00XX
月都市群
301ED166 00XX
木星船
301ED167 00XX
军需产业
301ED168 00XX
敌方军需产业
301ED169 00XX
NEW GAME 全军使用可能
301FCF4C 00FF
MOVIE
50002D01 0000
301FD2A7 0001
MOVIE REPLAY(联邦)
801FD2A8 0101
801FD2AA 0101
801FD2AC 0101
801FD2AE 0101
801FD2B0 0101
801FD2B2 0101
801FD2B4 0101
301FD2BF 0001
801FD2C4 0101
801FD2C6 0101
801FD2C8 0101
301FD2CE 0001
801FD2D0 0101
801FD2D2 0101
301FD2D4 0001
MOVIE REPLAY(基恩)
301FD2A7 0001
301FD2A8 0001
301FD2B5 0001
801FD2B6 0101
801FD2B8 0101
801FD2BA 0101
801FD2BC 0101
801FD2BE 0101
801FD2C0 0101
801FD2C2 0101
801FD2C4 0101
801FD2CA 0101
801FD2CC 0101
301FD2CF 0101
801FD2D2 0101
战斗时的回合数
301ED150 000X
外交数值不减
D00C1CAA 2462
800C1CA8 0000
谍报数值不减
D00C1C8E 2482
800C1C8C 0000
生产能力值、自由化
D00863E0 1821
800863F0 00XX(1～64)
D00863E0 1821
800863F2 24A5
投资后打开1回
开发画面就会发生变化
生产时资源不减
D009F008 1823
8009F00A 0060
生产时资金不减
D009F004 1023
8009F006 0040
移动中物资不减
D006B6C6 A4A3
8006B6C6 2000
D006D2A2 A602
8006D2A2 2000

浪浪汉物语

HP 现在值
8011F258 03E7
最大值
8011F25A 03E7
MP 现在值
8011F25C 03E7
最大值
8011F25E 03E7
リスクポイント
8011F260 0000
身体各部位的 HP
右腕现在值
8011F5D8 7FFF
最大值
8011F5DA 7FFF
左腕现在值
8011F6B4 7FFF
最大值
8011F6B6 7FFF
头现在值
8011F790 7FFF
最大值
8011F792 7FFF
胴现在值
8011F86C 7FFF
最大值
8011F86E 7FFF
脚现在值
8011F948 7FFF
最大值
8011F94A 7FFF
ストレングス ORG
8011F264 03E7
EQP
8011F262 03E7
インテリジェンス ORG
8011F268 03E7
EQP
8011F266 03E7
アジリティ ORG
8011F26C 03E7
EQP
8011F26A 03E7
SAVE 回数
80060030 0000
PLAY 时间 00:00:00:00
3006106C 0000
3006106E 0000

战略师团

PT 不减
D0013C38 008C
80013C3A 2400
时间不减
D0024EDA 2444
80024ED8 0000

牧場物语

钱使用不减
80071DE4 C350
使用工具的等级最高
D00710B2 FFFF
B0050002 00000000
80071DC8 FFFF
不会疲劳

80071D9E 0000
资材无限
800710C4 03E7
牛饲料无限
800710C6 03E7
鱼饲料无限
800710CA 03E7
鸡饲料无限
800710CC 03E7
主角体力不减
80071D9A 0064
浇花水壶的水使用不减
80071E10 0002
收获能力最大
8007192E 00FF
8007A9C6 00FF
8007A9C8 00FF
8007A9CA 00FF
与各人好感度最大
80076A84 FFFF
800771D4 FFFF
8007757C FFFF
80077EA0 FFFF
80078998 FFFF
各工具经验值最大
80071DC8 FFFF
80071DCA FFFF
80071DCC FFFF
80071DCE FFFF
80071DD0 FFFF
大量小矮人好感度
8007A92E 00FF
8007AA22 00FF
8007AB16 00FF
8007AC0A 00FF
8007ACFE 00FF
8007ADF2 00FF
8007AEE6 00FF
大量野菜
80071550 03E7
80071552 03E7
80071554 03E7
80071556 03E7
80071558 03E7
8007155A 03E7
8007155C 03E7
(自行加 2 HEX 至)
80071992 03E7
冷藏库
800710CE XXXX
(每次加 6 HEX)
食物表
0044:梨
0046:蕃茄
0049:南瓜
00A1:大鱼
00D1:寿司
00DE:天妇罗
0120:肉
00E8:金卵
00E7 金羊毛
00E6 金毛线
00E5 金蛋加工
00E4 金乳酪
00E3 金牛奶

出击飞龙 1&2

出击飞龙 1
HP 不减
D00F73EC 0001
8004D6EA 0000
1P 人数不减
D00F73EC 0001
30062ACA 0009
出击飞龙 2
HP 不减
800AB998 0008
800AB99A 0008
全选项
300A8CC0 0001
300A8CC2 0001

秘密基地 3

金钱无限
800860E4 C9FF
800860E6 3B9A

疯狂吉他

APPEND 2nd Mix
计量表不减
D003E95A 0045
8003E95A 0040
FREE 模式全歌曲
8011C04C FFFF
8011C04E FFFF
8011C050 FFFF
8011C052 FFFF
8011C054 FFFF
8011C056 FFFF
8011C058 FFFF
8011C05A FFFF

格斗游戏野郎

1P HP
8006A724 0064
1P 气
8006A738 0003
2P HP
8006A83C 0064
2P 气
8006A850 0003

爆走传说

金钱增加
D006BB7A EDFF
8008AA78 EA60
在买东西的选单下按 R2 + △
时间不减
800A1890 0000
D0067D58 FFFF
800A537C 0000
D0067D58 FFFF
800A538C 0000
对手在开车时会煞车 R2 + ×
D006BB7A BDFF
80067D58 FFFF
解除对手煞车 R2 + □
D006BB7A 3DFF
80067D58 0000

世纪末吸血鬼

时间不减
800CDB4A 003B
体力不减
300B2F86 0064
CASH
800B2F90 270F
全地图
800B3800 FFFF
300B3802 00FF
全 FILE
800B380E FFFF
300B380D 00FF

FIFA 2000

己方球队开始时有 10 个进球
D003 2514 0000
8003 2514 000A
对方球队开始时有 10 个进球
D003 2518 0000
8003 2518 000A
己方球队不能进球
8003 2514 0000
队方球队不能进球
8003 2518 0000
己方进球数为 99
80032514 0063
对方进球数为 99
80032518 0063
幽默解说词
D0145E6C 0055
80145E62 4A00
D0145E6C 0055
80145E64 6B6F
D0145E6C 0055
80145E66 7265
D0145E6C 0055
80145E68 4320
D0145E6C 0055
80145E6A 646F
D0145E6C 0055
80145E6C 0065
D011CBD8 1000
8011CBD8 1800

POP'N MUSIC 3 APPEND

1 P1 GAUGE MAX
800D2E7C 0270
2 P1 COMBO 999
800D2EAC 03E7
自动演奏
800D2AE4 0001
计量表不减
800D2EC8 001F
800D2E7C 02A0
全歌曲
800C5648 FFFF
800C564A FFFF
800C564C FFFF
800C564E FFFF

沙暴特战队

HP 不减
D0024C0E A606
80024C0E 2400
子弹不减
D0025DF8 FFFF
80025DF8 0000
爆弹不减
D0032458 FFFF
80032458 0000
手榴弹不减
D00323A8 FFFF
800323A8 0000
枪榴弹不减
D00324B0 FFFF
800324B0 0000
时间不减
8006690C 5A00

Fear Effect

无限 SMG 子弹
80081820 03E7
无限 90 Pisto 子弹
8008DF16 03E7
8008DF96 03E7
无限 Assault Rifle 子弹
8008DF1E 03E7
停止 Countdown Timer
D00AFA2C 18F0
800AFA2E 2400
不减血
D0047D88 0068
80047D8A 2400
无限子弹
D003DCE0 0002
8003DCE2 2400
时间停止
D0028508 0008
8002850A 2400

Armyman 3

无限能源

E006DBA8 0028
30107814 00FF
无限子弹
D0074DF8 0002
80074DFA 2400
D0077330 0002
80077332 2400
无限时间
D00DF6B8 0373
800DF6B8 0367
同伴无限能源
E006D3AC 0028
3010CEB4 00FF
可玩全部关数
E00F85B0 0000
300F85B0 0002
E00F85B4 0000
300F85B4 0005

NBA POWER DANK2000

无限时间
8009206C 3333
己方队伍 Modifier
80092228 00??
对方队伍 Modifier
8009245C 00??
无限续关
80101180 0032
己方队伍无限 Time－Outs
80092218 0003
己方队伍不会 Time－Outs
80092218 0000
对方队伍无限 Time－Outs
8009244C 0003
对方队伍不会 Time－Outs
8009244C 0000

摩天大楼 2000

只数不减
D002A6EA 2442
8002A6E8 0000
接关数不减
D0029CF2 2442
80029CF0 0000A

CHASE THE EXPRESS

Unlock Protect
D00EA6DE 1040
800EA6DE 1000
OR
D00EAE1A 1040
800EAE1A 1000
无限 HP
80010402 1000
无限装甲和道具
B0080002 00000000
3001045C 00FF
第三关拥有特殊武器
3001045D 0033
3001045F 0036
30010461 0002
30010463 002E
无限生命包
80010464 00FF
无限使用全部武器
B0200002 00000000
30010470 00FF

剑客异闻录

时间
3007FE8C 00XX
插画交换札
300C78A8 0063
插画角色 SP
300C7708 003F
普通插画角色
800C7790 FFFF
800C7792 FFFF
800C7794 FFFF
800C7796 FFFF
800C7798 FFFF
800C779A FFFF
800C779C FFFF
800C779E FFFF
300C77A0 0003
娜可露露 PG
300C7784 0001
サムライウォッチ娜可露露
300C7785 0001
サムライウォッチ 莉姆露露
300C7786 0001
强化角色能力
300B61AC 00XX
ギャラリ模式
アタック模式 ON
30080044 0001
使用全部角色
80080034 0101
80080036 0100
80080038 0101
8008003A 0101
8008003C 0101
8008003E 0101
80080040 0001
MOVIE
800800C4 0101
800800C6 0101
800800C8 0101
800800CA 0101
800800CC 0101
800800CE 0101
1P 侧体力
800DE8A0 0100
1P 怒气槽
800DE8AC 0080
1P 怒气槽爆发
800DE8BE 0080
2P 侧体力
800DE8D8 0100
2P 怒气槽
800DE8E4 0080
2P 怒气槽爆发
800DE8F6 0080
1P 生命槽
800DE8A0 0100
1P 秘奥义无限使用
800DE8D6 0008
插画交换札 99 枚
800C78A8 0063

サモンナイト

角色变换密码
800993FA－00XX
第二人＋40
00 **ハヤト**
01 **トウヤ**
02 **ナツミ**
03 **アヤ**
04 **ハヤト**
05 **トウヤ**
06 **ナツミ**
07 **アヤ**
08 **ハヤト**
09 **トウヤ**
0A **ナツミ**
0B **アヤ**
0C **ソル**
0D **キール**
0E **カシス**
0F **クラレット**
10 **レイド**
11 **ガゼル**
12 **エドス**
13 **リプレ**
14 **ジンガ**
15 **モナティ**
16 **ラムダ**
17 **セシル**
18 **ベルゴ**
19 **スタウト**
1A **ギブソン**
1B **スウォン**
1C **ローカス**
1D **アカネ**
1E **ミモザ**
1F **エルカ**
20 **イリアス**
21 **サイサリス**
22 **エルジン**
23 **カイナ**
24 **シオン**
25 **カザミネ**
26 **エスガルド**
27 **ガウム**
28 **ミョージン**
29 **テテー**
2A **ライザ**
2B **ポワソ**
2C **ハヤト**(魔王の分身)
2D **トウヤ**(魔王の分身)
2E **ナツミ**(魔王の分身)
2F **アヤ**(魔王の分身)
30 **バノッサ**
31 **カノン**
注意:2F 以后会出现 BUG
主人公最大 HP
80099404 03E7(999)
现在 HP
80099406 03E7(999)
最大 MP
80099408 03E7(999)
现在 MP
8009940A 03E7(999)
STR/ VIT
8009940C xxyy
xx＝VIT,yy＝STR
INT/ DEX
8009940E zzww
zz＝DEX,ww＝INT
LUCK/ MOVE
80099410 rrtt
rr＝MOVE,tt＝LUCK
UP/ DOWN
80099412 kkjj
kk＝down,jj＝UP
第 2 人以后加 40HEX
金钱 MAX
80097AC4 967F
80097AC6 0098
奖金 9999
80097ADC 270F
サモナイト石－MAX
8009D20A 6363
8009D20C 6363
8009D20E 6363
8009D210 6363
8009D212 6363
指环
50004602 0000
8009936A 6363
防具
50004602 0000
8009D17A 6363
所有道具
50001802 0000
8009D20A 6363
武器
50007A02 0000
8009D242 6363
召唤石
50002602 0000
8009D33A 6363

真游戏王怪兽决斗

点数不减
800E9EE4 270F
按选择键让对方点数降为 0
0FFD0007572 FFFE
0FF800E9F04 0000
平均攻击力
9999 801D5618 270F
平均守备力
9999 801D5630 270F

梦幻总动员 4

封面制作中

梦幻总动员 4

系列化丛书火爆上市!

本书内容豪华,图片精美,大量动漫专题文章精彩绝伦!

随书两大附赠:

一、豪华 4 开海报(双面)

二、精美 VCD

定价仅为 15.00 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编:100085

★咨询电话:010 - 62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费 因现存数量有限,欲购从速!)

下期预告

BANPRESTO 公司 AVG+SLG 大作"圣灵机"完全攻略等多篇精彩文章!

下月同一时间推出,敬请期待

邮购	梦幻总动员(1、2) 每本定价:12.50 元	梦幻总动员(3) 每本定价:15.00 元	电子游戏典藏本(97) 定价:22 元 优惠价:15 元
	电子游戏广场(11、12、13、14、15) 每本定价:10 元	电子游戏广场合订本 定价:29.8 元	剑 魂·续 定价:18 元

欢迎邮购

★邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱 邮购部(收)

★邮编:100085 ★咨询电话:010 - 62924382

(注:邮购以上书目者,请每本书另加 2 元邮费 因现存数量有限,欲购从速!)


机动战士高达



ISBN 7-5374-0228-0
9 785374 022803

ISBN7-5374-0228-0/G·42
定价：10.00元